LA "BIBBIA" DI SILENT HILL

Tutto Quello che Avete Bisogno di Sapere



Siete ancora bloccati in mezzo alla nebbia di questa inquietante cittadina? Gli enigmi vi stanno facendo impazzire? Niente paura, abbiamo la soluzione ideale per i vostri problemi! In un'unica guida strategica la guida tascabile di questo fantastico gioco . A questo punto, il destino di Cheryl è nelle vostre mani. Buona fortuna!

La Bibbia di Silent Hill - Agosto 1999 -
Supplemento al numero 17 di PSM - Il Mensile per PlayStation

Consigli Generali

Un Luogo Chiamato Silent Hill

Situata vicino Chicago, Silent Hill è una piccola comunità costiera, una tempo famosa località turistica sul lago Mitchigan.
Al giorno d'oggi la città è abbastanza spopolata, specie



nella bassa stagione. Non c'è molto da vedere, le solite cose che si trovano in tutte le piccole cittadine americane: una scuola, aree residenziali e una chiesa... ma qualcosa di malvagio si nasconde tra le nebbie di questa piccola comunità.
Silent Hill è stata trasformata nel bizzarro dominio di demoni provenienti da universi paralleli e Harry Mason sta per entrare in questo incubo, contro la sua volontà.

Trova Tua Figlia!

L'incubo comincia con Harry Mason che porta sua figlia a Silent Hill per una vacanza. La storia ha inizio a mezzanotte quando i due stanno per arrivare a destinazione. La piccola Cheryl dorme tranquilla nel posto del passeggero, quando una motocicletta della polizia li sorpassa a tutta velocità. Dopo qualche chilometro, Harry vede la moto ferma a lato della strada senza nessuno in sella. Improvvisamente qualcuno si materializza tra la nebbia davanti alla macchina.
Per evitare l'impatto con la misteriosa figura, Harry perde il controllo della sua macchina e si va a fracassare. Quando più tardi riprende i sensi, il nostro eroe capisce con orrore che sua figlia è sparita.

1. Lasciate la macchina e dirigetevi verso la cittadina. Dopo pochi passi inizierà una sequenza non interattiva in cui il vostro personaggio vede un'ombra nella nebbia che assomiglia a sua figlia. Correte verso di lei lungo la strada e poi svoltate a sinistra.
2. Continuate a seguirla entrando nel vicolo e noterete che l'ambiente circostante inizia a diventare sempre più inquietante e spaventoso.

Entrate nel cancello e proseguite per un altro paio di porte.



▲ Mentre passeggiate nella cittadina, scorgete nella nebbia una ragazzina che potrebbe essere vostra figlia. Seguitela.

3. Alla fine del vicolo vi imbatterete in un orribile corpo crocifisso su una recinzione di filo spinato. In quel momento arriveranno dei piccoli demoni armati di coltelli. Potrete tentare una fuga, ma le uscite sono state bloccate. Per andare avanti nel gioco dovrete arrendervi e farvi uccidere. Dopo la vostra "morte" vi risveglierete nel Bar di Silent Hill in compagnia di Cybil Bennett, un'affascinante donna poliziotto.

Il Bar

Harry si sveglia nel Caffè della cittadina con una donna poliziotto di nome Cybil al fianco. A quanto sembra la precedente esperienza di morte è stata solo un sogno. Nessuno dei due sa cosa sta succedendo a Silent Hill e la figlia di Harry è ancora dispersa tra le nebbie.

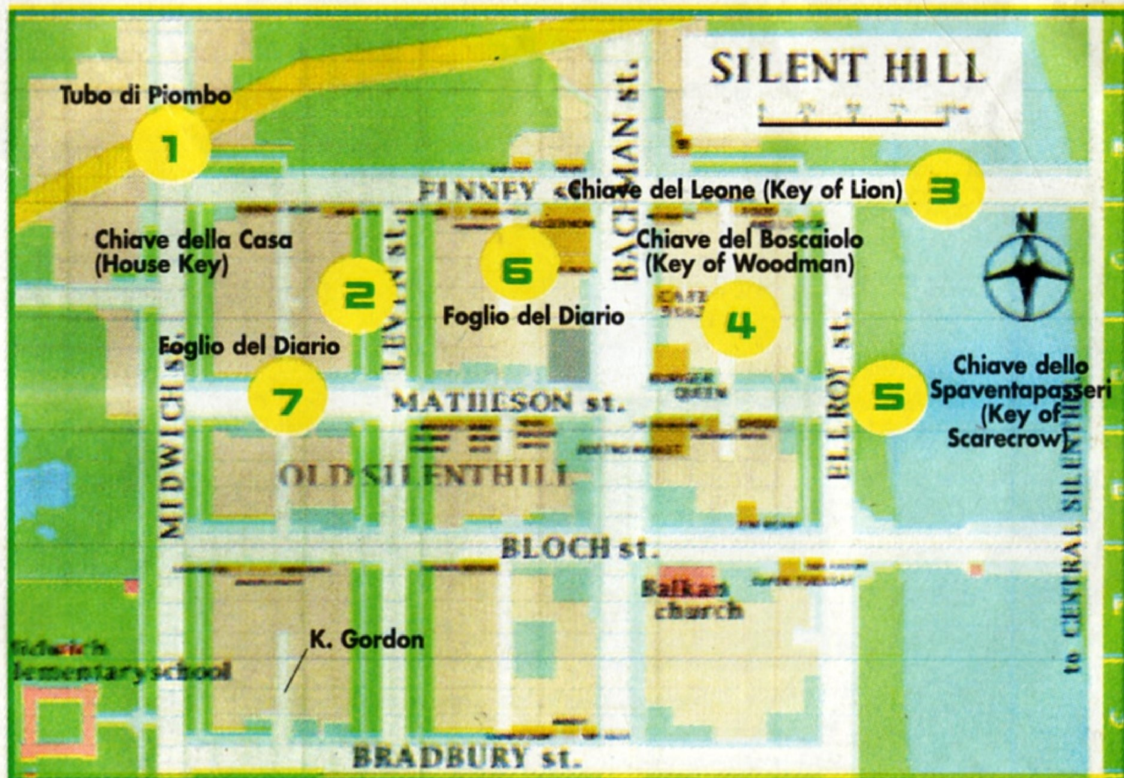
Nelle strade della città ci sono solo demoni e mostri che camminano indisturbati. L'aria è piuttosto fredda e c'è una strana atmosfera. Non c'è via d'uscita dalla cittadina, perché tutte le vie di comunicazione sono state distrutte da un misterioso cataclisma. Cybil vi darà la pistola, ma voi continuate a esplorare il Caffè per trovare altri oggetti utili.

Il vostro amore paterno vi spingerà a uscire nuovamente per le strade di Silent Hill alla ricerca di vostra figlia.

1. Quando vi svegliate nel Caffè scambierete quattro chiacchiere con Cybil. Lei vi darà la pistola che farete meglio a usare subito.

2. La cosa successiva da fare è prendere tutti gli oggetti nelle vicinanze. Assicuratevi di trovare la Torcia (Flashlight), la Mappa della Città e il Coltello da Cucina. A questo punto non potrete ancora prendere la radio sul tavolo. Non dimenticate di salvare il gioco utilizzando il Notes che si trova sul flipper.

3. Quando cercate di uscire dalla porta principale, un demone volante irromperà nella stanza e vi attaccherà.



Dovete combattere la cosa colpendola tre o quattro volte e finendola con un calcio. Durante l'attacco della creatura noterete che la radio emette uno strano fruscio, andate a esaminarla di nuovo e questa volta potrete portarvela dietro.

Ricordate che potrete usare il Caffè come un posto dove rifugiarsi dai mostri e per ripristinare la vostra energia vitale. Questa locazione è anche l'unico punto di salvataggio per una buona parte del gioco.

4. Uscite dal Bar e girate a destra. Alla fine della strada svoltate a sinistra e proseguite finché non vedete l'entrata del vicolo. (È a metà strada sulla sinistra). Comincerete a sentire degli strani rumori mentre vi avvicinate a un'entrata sorvegliata da due grandi scimmie. Attraversate il cancello e continuate a seguire il vicolo tortuoso fino alla fine. Troverete la copertina del diario di vostra figlia su cui leggerete la scritta "To School" cioè "A Scuola". A questo punto sulla mappa verrà evidenziata la Midwich Elementary School.

5. Purtroppo non c'è modo di arrivare alla scuola in questo momento, quindi dovete darvi da fare per trovare altri indizi. Ritornate indietro evitando i demoni scimmia e rifugiatevi nel Caffè.

6. Usate la mappa e rintracciate Matheson Street. Dirigetevi lì e continuate a camminare fino ad arrivare in un'area con moltissime pagine del diario di vostra figlia. Esaminate i fogli finché non ne trovate due che uniti formano la scritta "Levin St. - Doghouse". Fate attenzione ai due uomini scimmia nei paraggi.

7. Ora non vi resta che andare a Levin Street e cercare la casa con una cuccia nel giardino di fronte. La troverete circa a metà dell'isolato sul lato Ovest della strada.



▲ **Non vi consigliamo di perdere tempo a giocare col cane se non volete finire sbranati!**

La Casa con la Cuccia di Levin St.

Harry è riuscito a trovare i primi due indizi sotto forma di pagine del diario della figlia. Le prime indicazioni lo porterebbero alla scuola elementare, ma purtroppo al momento non c'è modo di arrivarci. Altri due fogli del diario lo indirizzano verso una casa di Levin St. dove è possibile entrare. Forse uscendo dalla porta posteriore della villa e passando per il cortile si può arrivare alla scuola. Per aprire la porta sul retro, Harry deve prima trovare tre chiavi.

1. Percorrete Levin St. e individuate la casa con la cuccia di fronte. Cercate la Chiave di Casa (House Key) all'interno della cuccia.

2. Usate la Chiave di Casa sulla porta principale. Qui siete al sicuro e troverete un altro Notes per salvare i vostri progressi.

3. Dirigetevi verso l'u-

scita posteriore per scoprire che è chiusa con tre serrature. Esaminate la bacheca degli appunti alla vostra sinistra e sulla mappa verranno evidenziati i luoghi in cui potete trovare le chiavi che servono ad aprire la porta.

4. Per prendere la prima chiave dirigetevi sul ponte alla fine di Finney Street ed esaminate il rottame della macchina della polizia. All'interno della carcassa troverete la Key of Lion (Chiave del Leone).

5. La seconda chiave si trova nel campo di pallacanestro in fondo a un vicolo dietro al Caffè.

Per poter arrivare al campetto dovrete oltrepassare la siepe di filo spinato che si trova a metà del vicolo.

Evitate i due cani e afferrate la Key of Woodman (Chiave del Boscaiolo), che si trova in una pozza di sangue sotto il canestro.

6. Per trovare la terza chiave, tornate a Matheson, passate in Ellroy St. e girate a destra.

Arrivati all'ultimo edificio sulla destra, quello dove è stata strappata via l'insegna, vedrete la chiave dentro una buca delle lettere oltre una voragine. Usate l'asse di legno per attraversare la voragine e prendete la Key of Scarecrow (Chiave dello Spaventapasseri).

7. Dopo aver preso tutte e tre le chiavi potrete aprire la porta posteriore che vi consentirà l'accesso in un cortile avvolto nelle tenebre.

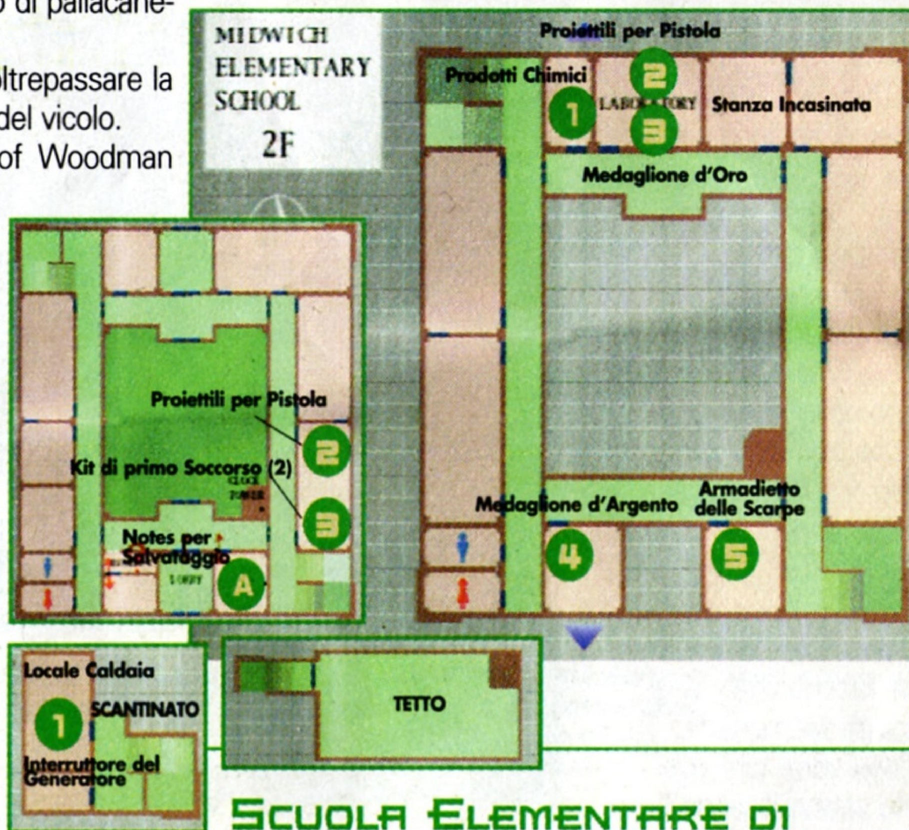
Accendete la vostra torcia e incamminatevi verso la scuola.

8. Per raccogliere una nuova arma vi conviene dirigervi verso l'incrocio tra Finney Street e Midwich Street (nell'angolo in alto a sinistra della mappa).

Il cavalcavia dell'autostrada verrà distrutto sotto i vostri occhi e sarete attaccati dai demoni scimmia.

Esplorate velocemente l'area del disastro per trovare il Tubo di Piombo. Questa nuova arma a volte si rivelerà più utile della pistola e vi consentirà di non sprecare munizioni. Inoltre vi servirà per risolvere alcuni enigmi più avanti nel gioco.

9. Prendete la mappa e identificate la posizione della scuola elementare (a sud ovest su Midwich Street). Dirigetevi lì facendo molta attenzione.



Scuola Elementare di Midwich A

Seguendo i misteriosi indizi lasciati dalla figlia, Harry arriva finalmente alla scuola elementare di Midwich Street. Nelle oscure stanze di questo edificio è nascosta la chiave per ritrovare Cheryl e capire cosa è davvero successo a Silent Hill.

1. Prendete la mappa della scuola che si trova sulla sinistra dell'area d'ingresso.

2. Continuate a camminare dritti e girate a destra appena possibile. Entrate nella prima stanza a destra per trovare l'infermeria. Qui è anche possibile salvare il gioco.

3. Uscite dall'infermeria e dirigetevi dall'altro lato del corridoio, verso sinistra. Cercate degli indizi nell'area della reception. Ci sono tre poesie scritte col sangue che vi saranno utili per risolvere l'enigma della Torre dell'Orologio.

4. Controllate la stanza adiacente e troverete un disegno raffigurante una porta con due cadaveri in decomposizione appesi su ciascun lato. Non è certo il tipico quadretto che si trova all'interno di una scuola elementare. Cosa vorrà dire questo strano disegno?



▲ **Lo strano disegno nella stanza dietro la Reception è veramente inquietante. Chissà da chi è stato realizzato e per quale ragione.**

5. Visto che le porte del corridoio sono chiuse, dirigetevi in cortile e ispezionate la Torre dell'Orologio. Purtroppo anche questa porta risulterà chiusa a chiave. Assicuratevi di esaminare gli spazi circostanti la porta. Fate attenzione ai due demoni bambini che circolano in quest'area.

6. Dirigetevi a Ovest e uscite dall'altro lato del cortile. Noterete che l'entrata posteriore della scuola è chiusa. Girate a sinistra ed entrate nella porta doppia per accedere a un breve corridoio.

7. Tutte le porte delle aule sono chiuse, ma i bagni sono aperti. Sfortunatamente lì non c'è niente d'interessante (a parte la strana sparizione degli specchi). Salite le scale verso il secondo piano.

8. Qui le aule sono tutte aperte, ma non c'è niente di utile.
Passate la doppia porta alla fine delle scale ed entrate nella prima stanza a sinistra.
Siate rapidi, perché lì ci sono un paio di demoni.

9. Ora vi dovrete trovare nel magazzino. Esaminate gli scaffali in fondo per trovare dei Prodotti Chimici (Chemicals).
Prendeteli e andate nella stanza successiva.

10. Esaminate la Statua della mano del vecchio. Noterete che stringe un medaglione d'oro dalla forma ovale. Usate i Prodotti Chimici sulla mano per liberare il Medaglione.

11. Ora tornate al primo piano e poi nel cortile. Inserite il Medaglione d'Oro nello spazio a sinistra della porta della Torre dell'Orologio. In questo l'ora cambierà e segnerà le 12:00.

12. Tornate al secondo piano e andate a destra (Est). Aprite la doppia porta alla fine del corridoio ed entrate nella prima stanza a destra.

13. All'interno troverete un Pianoforte con del sangue sui tasti.

Troverete anche una poesia scritta col sangue appesa alla lavagna. La poesia rivela l'ordine nel quale dovete suonare i tasti per liberare il Medaglione d'Argento che si trova nella scatola dei gessetti (per ulteriori chiarimenti leggete il box dedicato alle 3 poesie).



▲ **Il Pianoforte si aprirà solamente se inserite il Medaglione d'Oro nello spazio vicino alla Torre dell'Orologio.**

14. Una volta recuperato il Medaglione d'Argento, tornate alla Torre dell'Orologio e inseritelo nello spazio alla destra della porta.

Controllate la porta e scoprirete che ora l'orologio segna le 5:00.

15. Salite nuovamente le scale e dirigetevi a nord-est per trovare un'altra scalinata.

Scendete fino al piano più in basso ed entrate nella stanza a destra dove troverete il generatore della scuola. Premete l'interruttore illuminato per accenderlo.

16. Salite le scale e tornate nel cortile.

Ora la porta della Torre dell'Orologio è finalmente aperta. Scendete per la scala a pioli.

17. Quando arrivate in fondo dirigetevi sul lato opposto della stanzetta ed entrate nella porta con su scritto "Keep Out".

18. Ora non vi resta che aprire l'ultima porta doppia per uscire nuovamente all'aperto.

Tre Poesie Scritte col Sangue

Ciascuna poesia è legata a tre rompicapo differenti che dovrete risolvere per aprire la porta della Torre dell'Orologio.

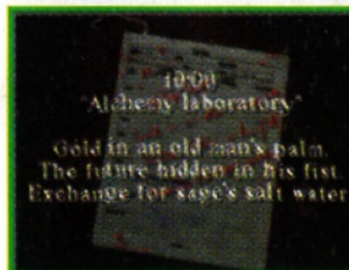
Sui lati della porta ci sono degli spazi vuoti con la forma di due medaglioni. Quello sulla destra dice "Una Luna Argentata", mentre quello a sinistra dice "Un Sole Dorato".

È evidente che dovete inserirci il Medaglione d'Oro e quello d'Argento.

Dovrete anche trovare un modo per fornire abbastanza energia da far girare la serratura della Torre. L'ora sull'orologio indica in quale ordine risolvere gli enigmi. Quando risolvete un rompicapo, l'ora della Torre cambia e coincide con quella riportata nell'intestazione della poesia successiva.

Ecco le poesie e la loro spiegazione.

Poesia 1



◄ **Il Laboratorio Alchemico si trova nel corridoio posteriore del secondo piano. È lì che troverete la statua della mano di un uomo.**

10:00

"Alchemy laboratory"	"Laboratorio alchemico"
Gold in a old man's palm.	Oro nel palmo del vecchio.
The future hidden in his fist.	Il futuro celato nel suo pugno?
Exchange for sage's salt water.	Scambiato con l'acqua salata del saggio.

L'Orologio della Torre inizia segnando le 10:00, quindi questo è il primo rompicapo da risolvere.
Il "Laboratorio Alchemico" è il laboratorio della scuola al secondo piano. La frase "l'oro nel palmo del vecchio" si riferisce alla mano della statua di un vecchio che trovate nella stanza. Per riuscire ad aprirla dovrete usare i Prodotti Chimici che trovate nel magazzino a sinistra del laboratorio. Il Medaglione d'Oro che troverete deve essere inserito a sinistra della porta della Torre dell'Orologio. In questo modo l'ora cambierà e indicherà le 12:00.

POESIA 2



◀ **Il pianoforte è in una stanza nel corridoio frontale del secondo piano. Dovrete suonarlo nel modo giusto per poter ricevere il Medaglione d'Argento.**

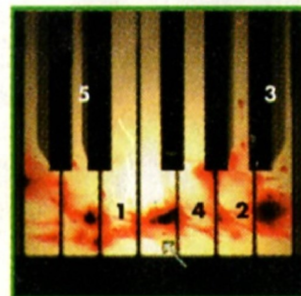
12:00

"A place with songs and "sounds"	"Un posto di canti e suoni"
A silver guidepost is untapped in lost tongues.	Un segnale d'argento è attaccato alle lingue perdute.
Awakening at the ordained order	Si svegliano a un ordine prestabilito.

Dopo aver risolto il primo rompicapo, l'orologio segnerà le 12:00. Quindi è ora di risolvere l'enigma abbinato alla poesia "Un posto di canti e suoni".
Andate nella Stanza del Pianoforte e prendete l'appunto che trovate sullo strumento (se foste venuti prima, avreste trovato chiuso). Leggete l'altra poesia sulla lavagna.

"A tales of notes lost birds"	Un racconto di uccelli perduti"
First flew a hasty pelican, rushing for the reward. Next flew a dandy stork, eager to show he could fly higher than the pelican.	Prima volava il pellicano frettoloso,in corsa per il premio. Poi volava la cicogna vanitosa, ansiosa di mostrare che poteva andare più in alto del pellicano.
I forget who came next, but she only flew a half flap overhead the stork.	Ho dimenticato chi c'era dopo, ma ha volato solo un battito d'ali sopra la cicogna.
Then one came next to the dandy. Just left of him.	Poi ne venne uno ancora più vanitoso. Lasciamolo stare.
Last out came a raven of low birth. She yawned and lay down for a nap. The End.	Per ultimo venne un corvo di basso lignaggio. Sbadigliò e si sdraiò per un pisolino. Fine.

I tasti del pianoforte che non funzionano sono quelli che dovete premere per liberare il Medaglione d'Argento che si trova all'interno della scatola dei gessetti. L'ordine da seguire è indicato nella poesia.
Ciascun uccello rappresenta un tasto diverso e la loro formazione di volo indica la loro posizione sul pianoforte.



L'ordine con cui sono elencati è quello che dovete seguire nel premerli.

5:00

"Heat wind bearing dark place"	"Il vento caldo che porta in un luogo oscuro"
Flames render the silence.	Le Fiamme raffigurano il silenzio.
Awakening the hungry beast.	Risvegliate la bestia affamata.
Open time's door to beckon prey.	Aprite la porta del tempo per reclamare la preda.

Poesia 3

Questo è semplice. Quando l'ora segna le 5:00 dirigetevi nel "Vento caldo che porta in un luogo oscuro", ovvero il Locale Caldaie nello Scantinato. Il passaggio delle fiamme si riferisce all'accensione del generatore in modo da creare il calore che "Apre la porta del tempo", ovvero la porta della Torre dell'Orologio.

Scuola Elementare Midwich B

Una volta uscito dalla Torre dell'Orologio, Harry si ritrova in un mondo strano e terrificante pieno di corridoi arrugginiti e grottesche macchie di sangue.

Purtroppo non ci sono tracce di Cheryl neanche in questo orribile universo parallelo. Questo significa che dovrete proseguire nella vostra avventura.

1. Una volta usciti dalla Torre dell'Orologio vi troverete in una versione speculare del cortile centrale della scuola
2. Uscite dal cortile usando la doppia porta a nord.
3. Vi troverete nel corridoio posteriore del primo piano. Entrate nella porta della parete posteriore che si trova alla vostra sinistra.
4. All'interno di questa stanza troverete una Palla di Gomma rosa posata su un tavolo.
5. Uscite dalla stanza, evitate i due demoni bambini che si trovano nel corridoio, poi correte rapidamente nella porta in fondo a destra del corridoio.
6. Una volta entrati nella stanza, uscite dalla porta che conduce nel corridoio di destra. Infilatevi immediatamente nella piccola porta a sinistra (se volete, potrete aprire anche la doppia porta che conduce al corridoio posteriore).
7. In questa nuova stanza potrete trovare una Carta



▲ **La Palla di Gomma è un oggetto decisamente strano da trovare in un luogo come questo. In ogni caso prendetela perché vi sarà molto utile.**

Disegnata (Picture Card) sul tavolo. Prendetela ed entrate nella stanza successiva.

8. Vi troverete in una stanza in cui sono ammucchiate disordinatamente delle sedie metalliche. Fatevi strada nel labirinto di seggiole e uscite dalla porta a sud.

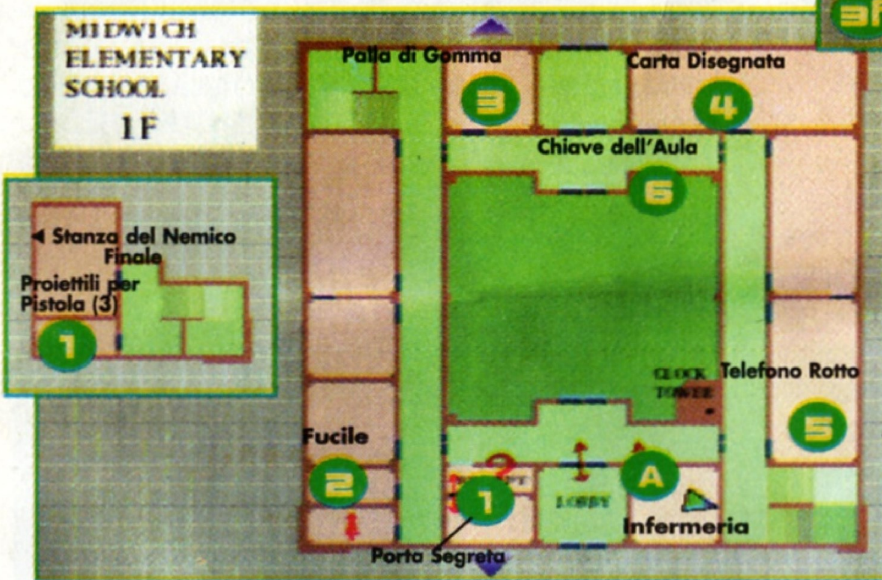
9. Entrate nella doppia porta grigia e vi ritroverete nel corridoio frontale del primo piano. Catapultatevi nella prima porta a sinistra e vi ritroverete nell'infermeria. È la stessa stanza della scuola A, ma dal suo interno sono cambiate moltissime cose. Usate il Notes per salvare la partita.

10. Uscite dall'infermeria e dirigetevi al banco della Reception. Entrate nella stanza dietro l'area d'ingresso.

11. La stanza dietro la Reception non è più la sala dei professori, ma un'area fiocamente illuminata piena di orrori. Esaminate la porta dallo strano aspetto che si trova tra i due cadaveri appesi.

12. Usate la Picture Card nella fessura vicino alla porta e potrete proseguire nel corridoio di sinistra.

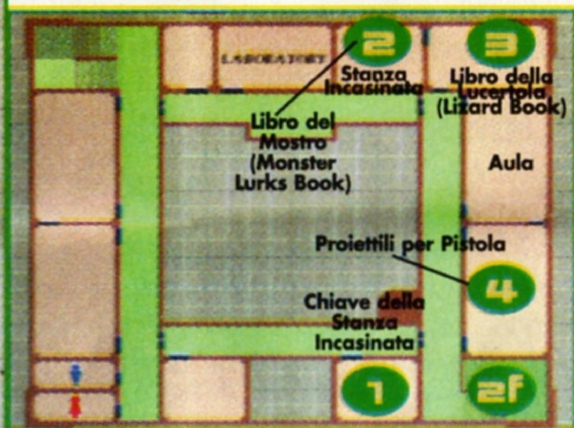
13. Continuate a camminare nel corridoio finché non raggiungete il bagno degli uomini, che si trova dietro la seconda entrata a sinistra. Una volta entrati, esaminate la porta chiusa.



14. Qui troverete uno strano cadavere appeso. Raccogliete da terra il fucile e leggete attentamente la scritta col sangue sulla parete.

15. Uscite dal bagno ed entrate nella porta successiva. Dirigetevi verso la parte opposta e passate nella stanza successiva.





16. Qui dentro troverete un tavolo pieno di telefoni rotti. Purtroppo nessuno sembra funzionare, quindi non vi rimane altro da fare che uscire nel corridoio.

17. Godetevi il breve filmato non interattivo e poi dirigetevi verso la zona nord del corridoio e salite le scale.

18. Arrivate fino al tetto del terzo piano. Notate la grondaia di drenaggio lungo il perimetro posteriore del tetto.

19. Esaminate il buco nella grondaia vicino alla panca insanguinata. Qui vedrete una chiave che per ora non

potete prendere. Ora andate nell'angolo del tetto ed esaminate il buco sul tubo. Usate la Palla di Gomma per bloccare il tubo.

20. Girate la valvola rossa vicino al serbatoio dell'acqua. In questo modo scaricherete il liquido nella grondaia. Chiudete il flusso ed esaminate il tubo dove si trovava la chiave. Noterete che ora il tubo è completamente vuoto. Non vi resta che ritrovare la chiave.

21. Scendete dalle scale del tetto per tornare al primo piano. Andate nel corridoio frontale e poi uscite nel cortile.

22. Trovate lo scolo della grondaia nell'angolo del cortile (è vicino alla doppia porta più lontana). Nella pozzanghera creata dall'acqua troverete la Classroom Key (Chiave della Classe). Raccoglietela e rientrate nell'edificio usando la doppia porta.

23. Il vostro prossimo obiettivo è raggiungere la Stanza degli Armadietti. Per trovarla dirigetevi verso la porta a destra nel corridoio frontale del secondo piano.

24. Per arrivare nella Stanza degli Armadietti, dirigetevi al secondo piano usando la scalinata nell'angolo nord-ovest della scuola. Andate a sud attraverso il corridoio di sinistra e passate attraverso l'aula a nord. Accertatevi di raccogliere i proiettili per Pistola sulla sedia. Entrate nella porta a sud e vi ritroverete nella stanza più in basso. Proseguite ancora verso l'uscita sud e tornate al corridoio. Passate oltre la doppia porta grigia ed evitate gli scarafaggi. Raggiungerete infine la porta al lato opposto del corridoio.

25. Dentro la Stanza degli Armadietti sentirete il rumore familiare provenire dall'interno di un portascarpe chiuso. Individuatelo e apritelo. Questa volta, invece di un gatto... troverete l'armadietto pieno di sangue e nient'altro. Che orrore! Quando cercate di allontanarvi da quest'area, un cadavere sbucherà improvvisamente da uno degli armadietti più grandi.

Esaminate il corpo e rimedierete la Stack Room Key (Chiave della Stanza Incasinata).



▲ Dopo che vi sarete ripresi dallo spavento, esaminate il cadavere che trovate nella Stanza degli Armadietti. Questo è l'unico modo per ottenere la chiave della Stanza Incasinata.

26. È ora di andare nella Stanza Incasinata, quella situata dietro la porta all'estrema destra del corridoio posteriore al secondo piano. Per arrivare lì dovrete oltrepassare le varie aule piene di demoni che si trovano nel lato ovest dell'edificio. Proseguite dritti dopo essere arrivati alla doppia porta che dà nel corridoio posteriore.

27. Dirigetevi verso la porta più lontana vicino all'entrata doppia.

28. Prendete il libro che trovate sullo scaffale di legno. Leggetelo e scoprirete alcuni indizi sulla vostra attuale situazione. Purtroppo non troverete altri chiarimenti sui misteri di Silent Hill. Uscite usando l'altra porta e vi ritroverete in una stanza più grande.

29. Dirigetevi verso i tavoli per trovare un altro libro. Sprecate qualche minuto per leggerne il contenuto. Per coloro che non sanno l'inglese, diciamo che parla di uno scontro fiabesco tra una grande lucertola e un coraggioso cacciatore. Hmmm... memorizzate l'informazione e uscite verso sud.

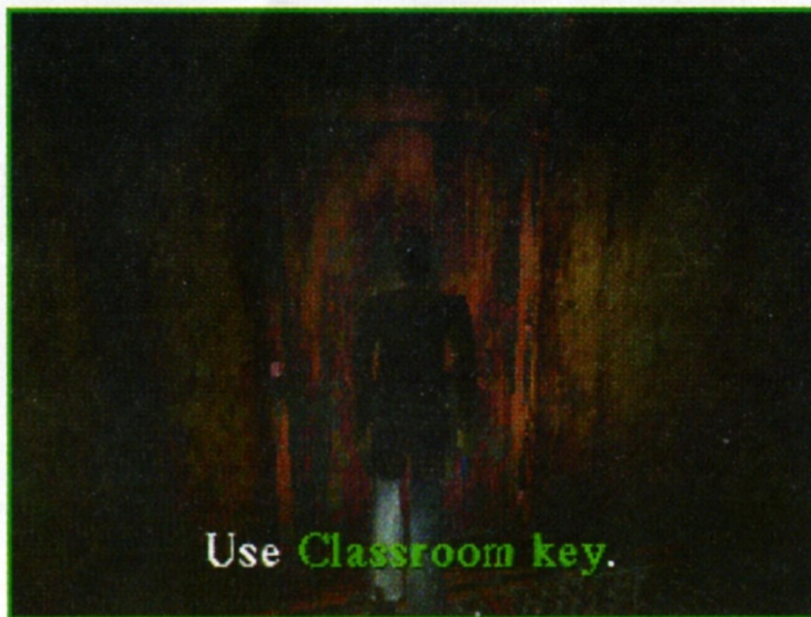
30. Usate la Classroom Key (Chiave dell'Aula) sulla porta immediatamente alla vostra destra. Entrerete in un'altra aula vuota piena di sedie accatastate.

Cercate di arrivare fino alla porta in basso che conduce a un'altra aula.

31. Fortunatamente questa stanza è vuota. Approfittatene per tirare un sospiro di sollievo dopo il precedente attacco dei demoni. Uscite dalla porta sud e tornate sul corridoio.

32. Vi ritroverete vicini alle scale che portano allo scantinato. Prima di scendere vi consigliamo caldamente di fare una visita veloce al primo piano dell'edificio.

33. Quando arrivate al primo piano, fate attenzione ai demoni e aprite la catena del primo cancello con la maniglia dorata. Vi ritroverete di nuovo nel corridoio di destra del primo piano. Passate oltre la doppia porta grigia e arriverete nelle vicinanze dell'infermeria. Usate il Notes dell'infermeria per salvare i vostri progressi.



▲ Usando la Classroom Key potrete arrivare alla scalinata sud che dà accesso allo scantinato della scuola.

34. Ora tornate alla scalinata nel corridoio di destra passando per la doppia porta grigia e proseguendo a sud oltre il cancello con la catena.

35. Evitate il demone e scendete di corsa le scale per raggiungere lo scantinato.

36. Entrate nella porta di sinistra e vi troverete in un deposito di armi.

Qui potrete trovare tre scatole di proiettili per pistola. Uscite e dirigetevi verso la porta di destra.

37. Invece del Locale Caldaie e del Generatore, ora vi troverete in una stanza con due valvole a ruota. Esaminate quella di destra e giratela due volte a destra.

Poi passate a quella di sinistra e giratela due volte a sinistra.

In questo modo aprirete il cancelletto che prima vi sbarrava la strada.

38. Caricate la pistola, preparatela e dirigetevi verso il corridoio. Alla fine del sentiero entrerete automaticamente in un vecchio ascensore arrugginito che vi porterà alla tana del primo grande mostro di *Silent Hill*. Stringete bene il joypad perché il combattimento sta per iniziare.

Una Voce al Telefono

Nella stanza buia piena di telefoni rotti, uno inizierà improvvisamente a squillare pur non essendo collegato da nessuna parte.
Harry alza la cornetta, sente dall'altra parte l'invocazione disperata di una bambina: "Papà – aiutami, Papà – Papà – dove sei?".
È veramente la voce della piccola Cheryl?



◄ **Questa telefonata misteriosa è veramente inquietante. Se giocate a *Silent Hill* dovete prepararvi ad avere moltissima paura.**

Il Portascarpe

Nell'angolo a sud est del corridoio posteriore del secondo piano, troverete un armadietto che non vuole rimanere chiuso.
Mentre esploravate la prima versione della scuola, il suono del portascarpe rivelava un gatto rimasto intrappolato.
La seconda volta Harry si trova nella stessa situazione, ma la conclusione è ben più terrificante... l'armadietto è pieno di sangue!
Cos'è che faceva quei rumori inquietanti?



◄ **Il gatto non c'è più, ma potrete sentire quello che gli succede appena lasciate la stanza.**

L'Arrivo del Mostro

Leggendo il libro nella Stanza Incasinata, Harry scopre che l'avvertimento scritto col sangue nel bagno degli uomini è in realtà il titolo di un libro: "Monster Lurks is a book title".
Capitolo 3:
La Delusione Aumenta... questa è l'essenza dei poltergeist. Emozioni negative come la paura, il terrore o lo stress si manifestano attraverso queste esplosioni d'energia in grado di causare danni fisici.
In certi casi anche gli incubi notturni possono scatenare i poltergeist. Tuttavia, tali fenomeni non sembrano accadere a chiunque.
È stata rivelata una maggiore predisposizione in adolescenti di sesso femminile.
Non è facile capire il significato di questo messaggio... forse Harry è intrappolato in un incubo? I demoni sono proiezioni delle sue stesse paure? O forse sono creazioni di Cheryl?

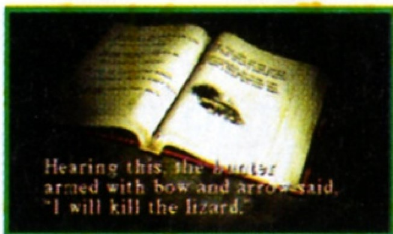


▲ **Nella stanza con le seggiole accatastate potrete scoprire alcune notizie sui poltergeist e su altre attività sovrannaturali.**

La Lucertola e il Cacciatore

Nella stanza vicina a quella delle seggiole accatastate potrete trovare un altro libro.
Questa volta si tratta di una fiaba che Harry ricorda dalla sua fanciullezza.
Sentendo questo, il cacciatore armato di arco e frecce

disse: "Ucciderò la lucertola". Ma dopo aver incontrato il suo avversario, indietreggiò sfidandolo: "Chi può aver paura di un rettile?".
Al che la lucertola inferocita rispose: "Ti ingoio in un sol boccone!" Poi la gigantesca creatura balzò in avanti con le fauci spalancate. Questo era quello che l'uomo voleva. Con calma estrasse il suo arco e scagliò una freccia dentro la bocca della bestia. Senza sforzi la freccia entrò bucando il tenero palato. E la lucertola cadde morta.



▲ Questa strana favola di un uomo che combatte una lucertola gigante è un'allusione di quello che vi aspetta dietro l'angolo? Potete scommetterci!

Harry si ricorda che nella sua infanzia aveva già ascoltato questa strana fiaba. Questa orrida storiella per bambini assume un nuovo significato.
Quello che la favola suggerisce in realtà è il modo in cui bisogna affrontare la creatura che vi aspetta nei sotterranei della scuola.
Memorizzate questa semplice strategia perché ne avrete bisogno più avanti.

La Lucertola

La lotta contro la Lucertola è divisa in due parti differenti. All'inizio dovrete continuare a spararle in testa in modo da indurla a cambiare tecnica di combattimento. Nella seconda parte dello scontro dovrete sparare al rettile solo quando ha la bocca spalancata.
Questa operazione non è molto facile e vi ci vorrà tanta pazienza per vincere. Iniziate il combattimento mettendovi in un punto dove è possibile indietreggiare facilmente, lasciandovi abbastanza spazio per mirare e sparare. Inquadrate bene la testa del mostro e fate fuoco a raffica. Quando il mostro si avvicina, indietreggiate senza smettere di bersagliarlo!
Correte in una nuova area prima che possa azzannarvi le gambe. Quando sarete nuovamente al sicuro, ricominciate a sparargli in testa.
Dopo aver usato un paio di caricatori, la lucertola si fermerà per qualche istante e poi spalancherà la sua strana bocca verticale. Non fatevi impressionare e cercate una buona posizione per poterle sparare.
Quando la bestia ricomincia a muoversi inizierà a correre nella vostra direzione seguendovi in ogni vostro spostamento. Fatela avvicinare e attendete che apra la sua bocca gigantesca. Mantenete il sangue freddo e scaricategli dentro qualche proiettile. Dovrete fare qualche salto indietro per sfuggire alle sue enormi zanne.
Continuate a seguire la tattica di trovare un punto sicuro e aspettate che la sua bocca si apra per sparare di nuovo. Insistete con questa tecnica e dopo quattro o cinque raffiche dentro la bocca spezzerete l'incantesimo della lucertola.
Non fatevi mai prendere dal panico e cercate di seguire i nostri consigli.

Verso La Chiesa

Dopo aver sconfitto la terribile lucertola, Harry vede apparire una bellissima donna vestita di blu. Basta una piccola distrazione e la figura femminile sparisce nel nulla lasciandosi dietro una brillante chiave d'oro.
Nel frattempo un pallido sole sorge su quel mondo da incubo e in lontananza si sente lo scampanio di una chiesa. C'è qualcun altro lì?



▲ **Se siete troppo impazienti, il primo nemico potrebbe essere abbastanza pericoloso, ma se riuscirete a posizionarvi bene lo sconfiggerete senza troppi problemi.**

1. Raccogliete la Chiave di K. Gordon lasciata dalla misteriosa donna in blu e uscite dal Locale Caldaie.
2. Tornate nel corridoio frontale dove si trova il banco della Reception e leggete il giornale che si trova sul tavolino. In questo modo scoprirete che K. Gordon è un insegnante della scuola.
La chiave che avete appena raccolto vi permetterà d'entrare in casa sua.
3. Harry si segnerà l'indirizzo della casa del professore sulla Mappa della Città. Uscite dalla scuola e tornate nelle strade.
4. Dirigetevi a sud (destra) rispetto alla scuola e svoltate a sinistra in Bradbury Street.
5. Passate nel vicolo che porta a sinistra della strada tra Midwich e Levin Street.
6. Entrate nel breve sentiero che vedete dopo la porta del garage con scritto "STOP". Girate a destra e aprite il cancello posteriore che vi permette d'accedere al cortile della casa di K. Gordon.
7. Entrate in casa e usate il Notes per salvare il gioco.
8. Quando siete pronti, uscite dalla porta principale e procedete a sud (destra), percorrendo Levin Street verso Bradbury.



▲ **C'è solo un percorso per la chiesa: per arrivare lì dovrete tagliare passando dentro la casa del professore.**

9. Arrivati in Bradbury Street, svoltate a sinistra ed entrate nel vicolo successivo, che porta a nord di Bloch Street. Girate a destra e seguite la strada fino alla Chiesa che si trova all'angolo tra la Bachman Rd. e Bloch St.
10. Dentro la Chiesa incontrerete una vecchia signora che vi parlerà di Cheryl e vi dirà di correre all'Ospedale.
11. Raccogliete la Drawbridge Key (Chiave del Ponte Mobile) e la Flauros Pyramid (Piramide Flauros) dall'altare. Potrete anche usare il Notes vicino all'entrata per salvare i vostri progressi.

La Vecchia Signora della Chiesa



▲ **Questa inquietante signora vi farà delle profezie di difficile interpretazione. Fate molta attenzione a ciò che dice. Quando sparirà nel nulla, assicuratevi di raccogliere gli oggetti che lascia per voi.**

Lo spettrale silenzio di Silent Hill verrà improvvisamente interrotto dal suono delle campane della chiesa. Harry si dirigerà subito lì nella speranza d'incontrare altre persone, ma all'interno troverà solo una donna misteriosa che sembra conoscere molto del suo passato. Attraverso strane metafore e simbolismi, la spettrale figura femminile parlerà di Cheryl e raccomanderà ad Harry di "seguire il cammino dell'Eremita" per ritrovare la figlia scomparsa. Prima che Harry possa chiedere ulteriori chiarimenti, la vecchia signora sparirà improvvisamente lasciandosi dietro una strana piramide e la Chiave del Ponte Mobile. Tutto questo renderà ancora più confusi e misteriosi gli avvenimenti di *Silent Hill*.

All'Ospedale

Dopo le inquietanti profezie della vecchia signora, Harry si impaurisce e teme seriamente per il destino della figliola. Come faceva quella donna a conoscere Cheryl? Che voleva parlando della venuta delle "tenebre"? E perché ha la sensazione di essere la pedina di un piano preordinato?



Nessuna domanda, per quanto angosciante, può però distoglierlo dal cercare sua figlia. Harry continua la sua missione dirigendosi verso il vecchio ponte mobile al centro della città.

1. Uscite dalla Chiesa e procedete a est (destra) lungo Bloch St. Seguite la strada fino al ponte mobile.
2. Sul lato destro del ponte troverete una piccola torre di controllo. Salite i gradini per raggiungere il secondo piano ed entrate nell'edificio.
3. Esaminate il tavolo e raccogliete la Mappa del Centro Commerciale. Ispezionate il pannello di controllo vicino alla finestra che dà sul ponte.
4. Usate la Drawbridge Key (Chiave del Ponte Mobile) per accendere il pannello e poi spingete la leva per abbassare il ponte.



◄ **Per riuscire ad abbassare il Ponte Mobile dovrete salire al secondo piano della Torre di Controllo Orridge.**

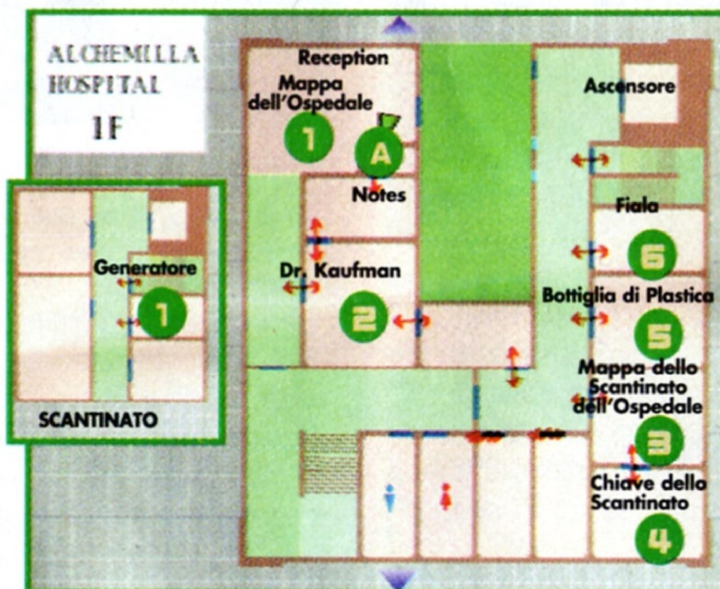
5. Uscite dalla Torre di Controllo e attraversate il ponte per raggiungere l'area centrale di Silent Hill che ora è finalmente accessibile.

6. Quando raggiungete la nuova area della città, svoltate immediatamente a destra. Camminate lungo Crichton St. fino ad arrivare a Koonts Street.

7. Andate all'angolo tra Crichton St. e Koonts St. e individuate l'ingresso principale dell'Ospedale Alchemilla.

Ospedale Alchemilla A

Silent Hill è molto più grande di quello che sembrava. Ora che il ponte è abbassato, Harry può accedere alla parte centrale della città per raggiungere l'Ufficio Postale, la Stazione di Polizia e l'Ospedale. Anche l'area commerciale, una volta frenetica e attiva, è ora mortalmente quieta e popolata dallo stesso tipo di bestie mostruose che vagavano nella zona residenziale.



Harry si avvicina ai cancelli arrugginiti di un ospedale abbandonato.

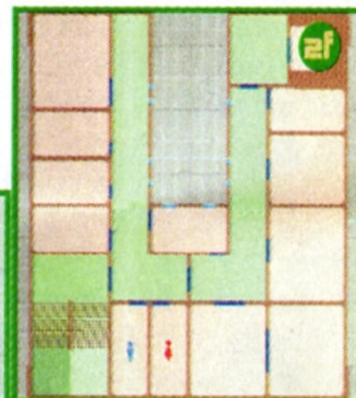
All'interno spera di trovare sua figlia, ma il mistero diventerà ancora più fitto.

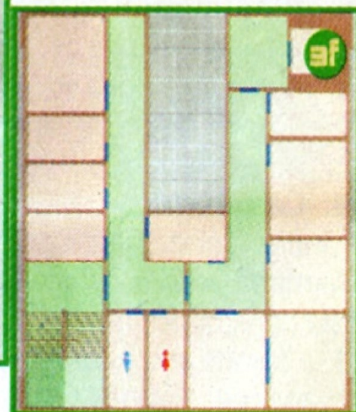
1. Oltrepassate il piccolo cortile dell'Ospedale ed entrate attraverso la doppia porta sulla destra.

2. Arrivati alla Reception dell'Ospedale guardatevi attorno per trovare la mappa dell'edificio. Non dimenticate di esaminare il bancone per trovare il Notes che vi permetterà di salvare il gioco.

3. Andate nella Sala Consulti entrando nella porta vicino al banco (in questo momento è la sola stanza aperta).

4. All'interno incontrerete finalmente un normale cittadino di Silent Hill. Dopo aver parlato col Dr. Kaufman, uscite attraverso la porta a sinistra ed entrate nella stanza dietro il banco della Reception.

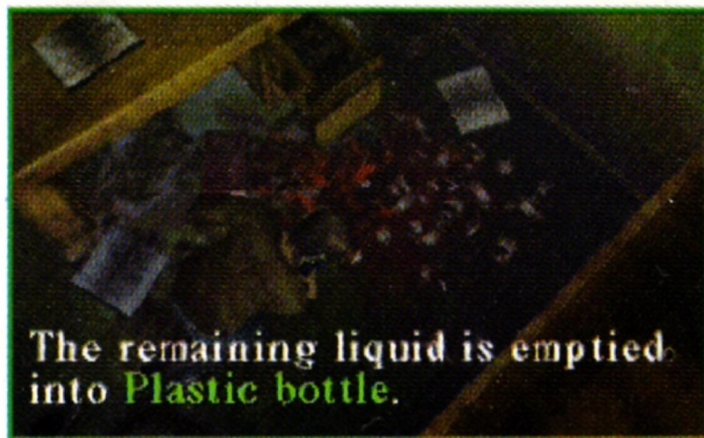




5. Sparate all'infermiera zombi e dirigetevi verso l'altra porta. Vi ritroverete oltre il Banco della Reception. Eliminate l'altra infermiera folle e tornate alla Sala Consulti.

6. Dirigetevi a est (destra) e oltrepassate la Stanza dell'Archivio. La porta successiva vi darà accesso all'ala est del primo piano.

7. Giratevi a sinistra ed entrate nella porta che vedete di fronte a voi. All'interno potrete trovare la Mappa dello Scantinato dell'Ospedale abbandonata sul tavolo.
8. Passate oltre la porta di legno vicino al tavolo e vi ritroverete in una Sala Conferenze. Qui potrete prendere la Basement Key (Chiave dello Scantinato) che si trova sul tavolo di marmo. Qui non c'è nient'altro da fare, quindi tornate indietro verso il corridoio.
9. Proseguite a nord ed entrate nella doppia porta a destra. Vi ritroverete nella Cucina dell'Ospedale dove potrete prendere una Plastic Bottle (Bottiglia di Plastica).
10. Entrate nella stanza successiva (Stanza del Direttore) ed esaminate attentamente la scrivania. Sul pavimento noterete i frammenti di una fiala di vetro. Usate la Bottiglia di Plastica per raccogliere parte del liquido rimasto sul tappeto. Uscite dalla stanza.
11. Entrate nella porta successiva usando la Basement Key (Chiave dello Scantinato). Scendete le scale per raggiungere la zona sottostante dell'Ospedale.
12. Quando entrate nello Scantinato dovrete muovervi molto velocemente per evitare i demoni che vi aspettano nelle tenebre. Correte subito in direzione della porta di destra.
13. Quando accenderete la vostra torcia scoprirete di trovarvi nella Sala dei Generatori. Esaminate il pannello aperto che si trova sopra i macchinari e attivatelo per dare energia all'ascensore.
14. Uscite dalla stanza e procedete verso la scala o verso l'ascensore nella parte sud (destra) del corridoio. Qualunque strada scegliate, la vostra destinazione è il primo piano.
15. Salvate il gioco usando il Notes sul banco della Reception, poi tornate all'ascensore nell'ala Est.
In questo modo avrete finalmente accesso ai due piani superiori (2° e 3° piano).



▲ **Quando arrivate nella Stanza del Direttore, raccogliete la sostanza sconosciuta dal pavimento e mettetela nella Bottiglia di Plastica. In questo momento non avete ancora nessuna idea sulla provenienza del misterioso liquido.**

16. In questa nuova area troverete solo una serie di porte chiuse a chiave.
L'unica cosa che potete fare è tornare all'ascensore.
17. Esaminate attentamente il pannello dell'ascensore e scoprirete che è misteriosamente apparso un quarto piano. Curiosi? Impauriti? Premete questo tasto e verrete nuovamente trasportati nella dimensione parallela.

Ospedale Alchemilla B

Proprio come la versione speculare della scuola elementare, anche l'Ospedale Alchemilla ha il suo lato oscuro. I nuovi piani apparsi dal nulla spingono Harry in un mondo oscuro pieno di incubi.
La strada verso la Sala Consulti è bloccata e tutti i percorsi sembrano portare verso delle infermiere assassine e dottori armati di coltello. L'unica via per Harry è quella di scendere nello spaventoso Scantinato alla

ricerca di indizi che possano chiarire quello che sta succedendo a Silent Hill.

1. Arrivati al misterioso quarto piano, uscite dall'ascensore e incamminatevi verso la porta con le doppie ante.

2. Entrate nella porta e incamminatevi nel corridoio poco illuminato.

Correte rapidamente per evitare gli attacchi delle infermiere e raggiungete la prossima serie di porte.

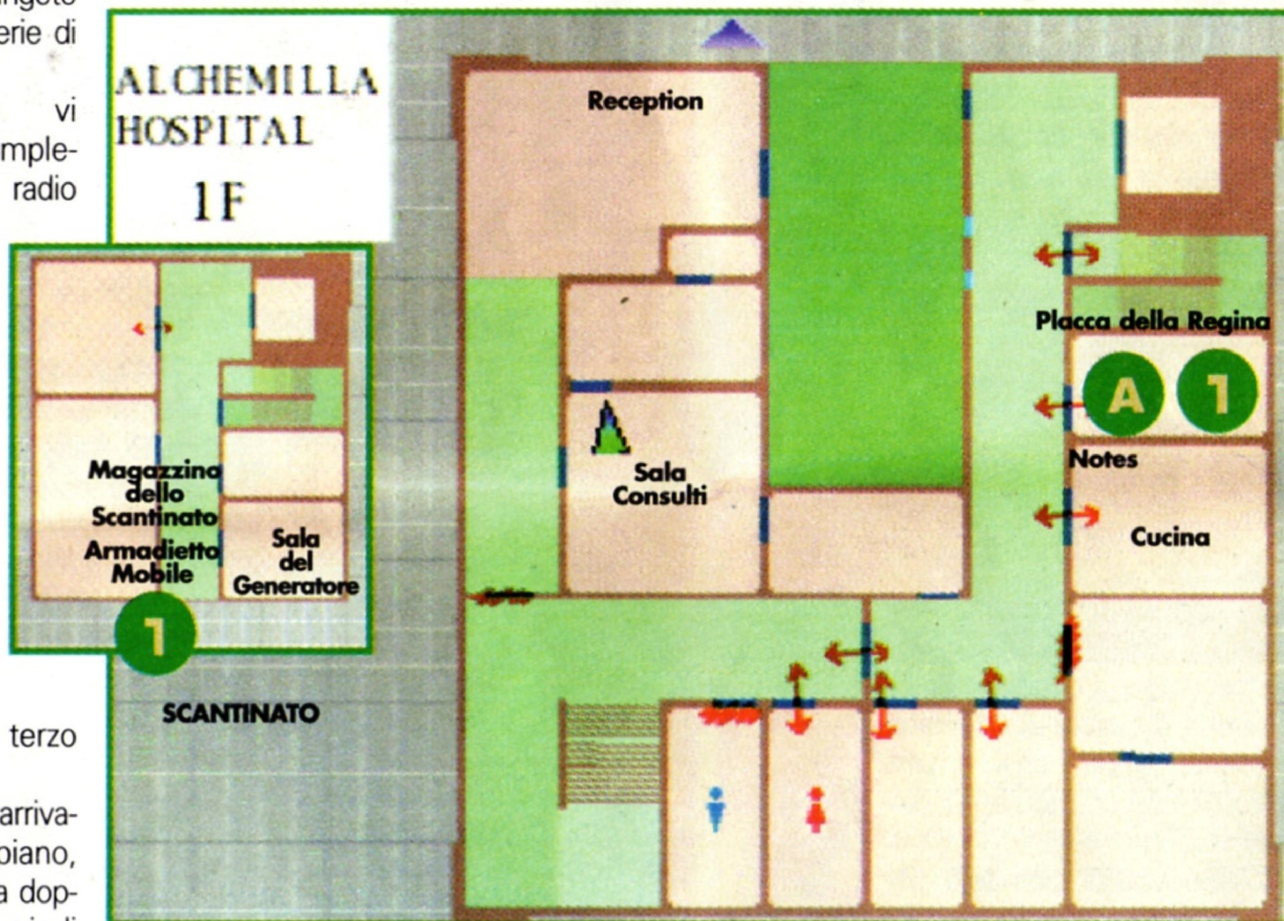
3. L'oscurità vi avvolgerà completamente e la radio comincerà a emettere un inquietante ronzio. Accendete rapidamente la torcia e muovetevi velocemente verso la scalinata al lato opposto del corridoio. Scendete al terzo piano.

4. Una volta arrivati al terzo piano, oltrepassate la doppia porta ai piedi della scala. Eliminate l'infermiera ed entrate nel bagno che si trova subito alla vostra destra.

5. Esaminate la stanza finché non trovate un oggetto chiamato Plate of Turtle (Placca della Tartaruga). Prendetelo e tornate nel corridoio.

6. Una volta fuori, procedete dritti finché non arrivate alla seconda porta a sinistra. Entrate nella Stanza A/V e usate il Notes per salvare i vostri progressi. Uscite dalla Stanza.

7. Entrate nella porta che avete di fronte sulla destra per ritrovarvi nella Lavanderia. Abbandonate questa stanza usando l'altra uscita e potrete accedere all'ala Est del terzo piano.



8. Fate fuori le due infermiere nel corridoio, poi entrate nella porta doppia e usate il Notes per salvare i vostri progressi.
Uscite dalla Stanza.

9. Uscite e continuate a camminare nel corridoio. Entrate nella prossima porta che vedete sulla destra e prendete la Plate of Cat (Placca del Gatto).

10. Tornate nel corridoio e raggiungete la scalinata sud dell'ala ovest del terzo piano.

11. Arrivate al secondo piano e oltrepassate la doppia porta a destra. Appena entrerete nell'Ala Ovest del secondo piano ve la dovrete vedere con due infermiere piuttosto antipatiche. Evitatele (o eliminatele) ed entrate nella stanza alla vostra sinistra.

12. Sbarazzatevi dell'infermiera e raccogliete l'Oil Lighter (Accendino a Olio dal lettino). Qui non c'è niente altro di interessante, quindi non vi rimane altro da fare che tornare indietro.

13. Seguite il corridoio per tutta la sua lunghezza fino all'ultima porta a sinistra. All'interno della stanza, sarete assaliti dai tentacoli che sbucano dal muro posteriore. Usate il Blood Pack per placare l'appetito del mostro invisibile. Raccogliete rapidamente la

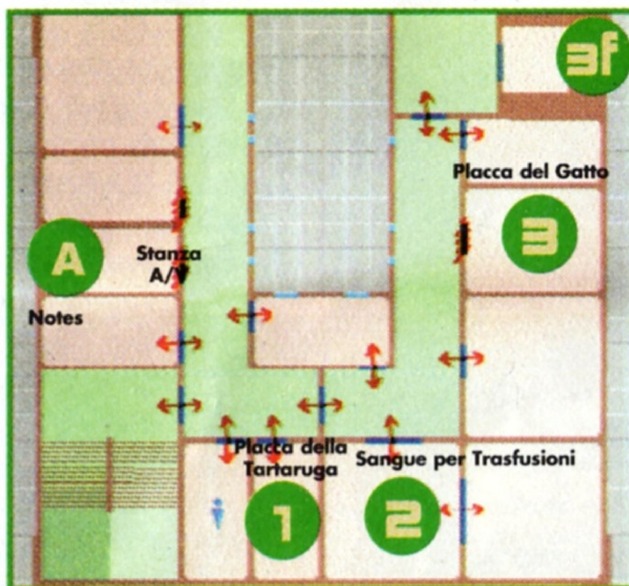




Plate of Hatter (Placca del Cappellaio) e uscite dalla stanza.

14. Entrate nell'unica stanza lungo il lato destro del corridoio. All'interno troverete un nuovo enigma da risolvere.

15. Visto che non avete ancora tutte le placche colorate, uscite dalla stanza e dirigetevi al primo piano passando dalla scalinata.

16. Sparate al dottore pazzo che vi aspetta in fondo alle scale e attraversate la doppia porta a destra dei gradini.

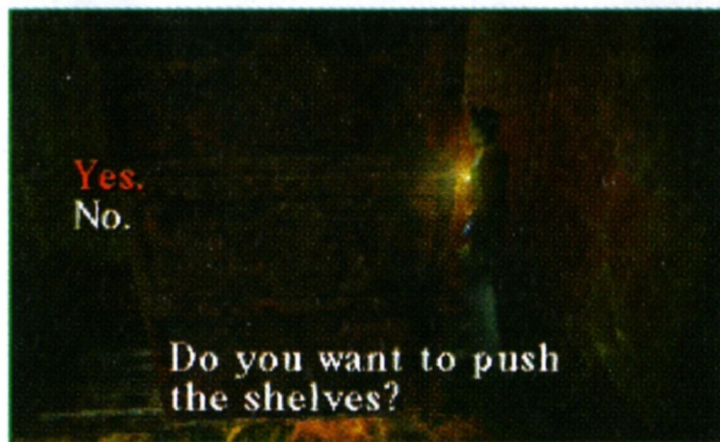
17. Quando arrivate nuovamente nell'ala Est del primo piano, dirigetevi nel corridoio e percorretelo fino in fondo stando sulla sinistra.

18. Fate fuori i dottori che si aggirano nelle tenebre e correte verso la Stanza del Direttore usando la porta a sinistra della Cucina.

19. All'interno troverete un Notes e l'ultima placca, cioè la Plate of Queen. Uscite dalla stanza e tornate alla scalinata.

20. Fatevi strada fino alla sala con l'enigma ispirato ad Alice nel Paese delle Meraviglie. All'interno esaminate la porta e piazzate le placche in senso orario, seguendo questo ordine: Blu, Verde, Giallo e Rosso.

21. La porta si aprirà e vi permetterà di accedere nell'ala Est del secondo piano.
22. Evitate le tre infermiere che vagano in questa zona e raggiungete la doppia porta vicino a voi.
23. Vi ritroverete in una stanza con un buco al centro. Evitate le due infermiere, poi infilatevi nella doppia porta a sinistra.
24. Nella stanza successiva sparate all'infermiera e prendete la Basement Storage Key (Chiave del Magazzino nello Scantinato). Tornate nel corridoio ed entrate nella stanza sulla destra.
25. Sbarazzatevi dell'infermiera e recuperate il Medicinal Alcohol (Alcol per uso Medico) dalla vetrina. Tornate al corridoio e prendete l'ascensore per raggiungere lo scantinato.
Ricordatevi di salvare prima il gioco approfittando del Notes nella Stanza del Direttore.
26. Appena arrivate allo Scantinato, evitate i demoni e correte rapidamente verso l'entrata a sinistra della doppia porta di fronte a voi.
27. Per entrare dovrete usare la Basement Storage Key. All'interno, esaminate l'armadietto nell'angolo posteriore della stanza.
Andate nello spazio tra la parete e l'armadietto: avrete la possibilità di spingerlo via e troverete una porta di legno nascosta.
28. Oltrepassate la porta di legno ed entrate nella stanza successiva.
29. All'interno troverete un'apertura ricoperta da un groviglio di edera. Usate l'Alcool sulla grata e poi usate l'Accendino per appiccare il fuoco.
Questo distruggerà l'edera dandovi accesso al tunnel sottostante.
30. Entrate nella nuova zona e dirigetevi verso la grande porta di ferro che si trova all'estremità opposta del tunnel. Nel corridoio successivo, sfuggite rapidamente a un'orda di infermiere folli ed entrate nella porta di ferro sulla sinistra.
31. Nel corridoio successivo, evitate altre due infermiere e sfrecciate verso l'ultima porta a sinistra. Entrate in tutta fretta.
32. Vi accorgerete subito che nella stanza c'è passato qualcuno recentemente.
Sul macchinario vicino al lettino troverete una strana fotografia di una certa "Alessa".
Prendete anche la Chiave della Sala Consulti e poi uscite da questa camera.



▲ **Spingete di lato questo armadietto per scoprire il passaggio segreto che conduce verso il "vero" Scantinato dell'Ospedale.**

33. Una volta tornati nel corridoio, girate a destra ed evitate le infermiere finché non raggiungete l'ultima porta a destra. Entrate ed eliminate rapidamente l'infermiera che vi aggredisce.
Raccogliete il Videotape (Videocassetta) che si trova sul lettino vuoto e uscite dalla stanza.
34. Tornate nel corridoio e dirigetevi nuovamente

verso lo Scantinato dell'Ospedale. Una volta lì, potrete usare sia le scale che l'ascensore per raggiungere il terzo piano.

35. Dirigetevi alla Stanza A/V e inserite la videocassetta nel videoregistratore. Fate attenzione alle poche immagini che riuscirete a vedere.



▲ **Chi è Alessa? Il mistero s'infittisce quando trovate l'ultima chiave per la Sala Consulti.**

36. Dopo che il videoregistratore si sarà rotto, uscite dalla stanza e tornate al primo piano.

Ora dirigetevi verso la stanza a nord della doppia porta che dà sulla scalinata.

37. Evitate i due dottori all'interno e usate la Consultation Room Key (Chiave della Sala Consulti) per aprire la porta sul lato opposto della stanza.

Ora, potrete entrare nuovamente nella Sala Consulti (la stessa dove avete incontrato il Dr. Kaufman).

38. Questa volta il Dottore non c'è.

Al suo posto troverete una giovane infermiera terrorizzata di nome Lisa.

39. Durante la conversazione con Lisa, Harry viene colpito improvvisamente da un fortissimo mal di testa. Tutto il mondo intorno a lui comincia a subire delle stranissime mutazioni.

40. Quando Harry riprenderà conoscenza ci troveremo nella Sala Consulti dell'Ospedale A.

Capirete anche che Lisa se ne è andata e al suo posto c'è la vecchia signora della Chiesa Balkan.

41. Dopo una breve, ma bizzarra, conversazione con la vecchia signora Gillespie, lei se ne va.

Prima di andarsene vi invita a visitare l'altra chiesa di Silent Hill e a prendere la Antique Shop Key (Chiave dell'Antiquario) che si trova sul tavolo vicino alla porta.

42. Prendete la Chiave e uscite dall'Ospedale (meglio salvare il gioco usando il Notes della Reception).

43. Il vostro prossimo obiettivo è raggiungere il Green Lion Antique Shop che si trova nella zona Nord-Est della mappa. Controllate la mappa per scoprirne l'esatta posizione.

Il Videotape

Dopo aver preso la videocassetta nello Scantinato dovrete tornare al terzo piano dell'ospedale per raggiungere la Stanza A/V.

All'interno troverete un videoregistratore che vi permetterà di visionare il nastro. Purtroppo alcuni problemi tecnici vi impediranno di capire bene quello di cui si parla nel filmato, ma con un po' di fantasia riuscirete comunque a scovare qualche indizio. Eccovi la traduzione del dialogo che ascolterete.

Dummy ha ancora una febbre –olto alta –
Gli occhi non si ap-no - un batti-
Ma appe- -otta
pelle – secc-
quando gli ho camb- la fascia-

sangue un- — colant- -traver-
Co- se foss- viv-
"Dummy"??? Il nastro si riferisce forse a quella ragazza chiamata Alessa Dummy che somiglia tanto a Cheryl?

Il Marchio di Samael

Dopo il terribile attacco di mal di testa, Harry rinviene nella Sala Consulti.
Al suo fianco, invece di Lisa Garland troviamo la vecchia signora incontrata precedentemente in chiesa. Le frasi pronunciate da questa donna sono sempre più misteriose. Secondo il suo racconto la città sta per essere inghiottita dalle tenebre.
L'unica speranza di salvezza è che Harry riesca a raggiungere in tempo l'altra chiesa di Silent Hill per impedire che venga completato il marchio di Samael. Gli strani simboli rossi magici che si vedono sparsi per la città sono ciò che rimane di un'inquietante religione occulta che adora l'angelo caduto, Samael. Che significa questo? Silent Hill è forse minacciata dal maligno in persona o tutto questo è solo frutto della paranoia di Harry?

Lisa Garland

Lisa Garland è il solo essere umano normale che incontrerete durante i vostri viaggi nella dimensione dell'incubo.
Questa povera ragazza uscirà tremante da sotto il tavolo della Sala Consulti e si aggrapperà ad Harry in cerca di un po' di conforto. Dopo essersi accorto che non si tratta di un demone, Harry la conforterà e inizierà a porle alcune domande.



▲ **Harry scopre di non essere l'unico a vagare impaurito tra le mura della versione oscura dell'Ospedale Alchemilla.**

Purtroppo nessuna delle sue risposte vi sarà utile per fare luce sul mistero. Lisa non ha incontrato la piccola Cheryl e non sa nulla di ciò che si nascondeva nello scantinato perché ai dipendenti era vietato scendere nei sotterranei dell'ospedale. Durante questa conversazione accade qualcosa che trasforma la notte in giorno, lasciando Lisa sola e indifesa nella versione oscura dell'Ospedale Alchemilla. Ancora una volta Harry non riesce a capire se ha solamente sognato o se è stato realmente in un'altra dimensione.

Dr. Kaufman

Quando Harry entra nella Sala Consulti vicino al Banco della Reception dell'Ospedale, scopre di non essere l'unico uomo che vaga nella città fantasma.
Una breve conversazione col Dr. Kaufman rivelerà nuovi particolari sul passato di Harry (scopriremo che sua moglie è morta quattro anni prima).
Il Dottore sostiene di essersi addormentato al lavoro e



◀ **Il Dr. Kaufman è visibilmente scosso dai mostruosi eventi che stanno sconvolgendo la città. Inoltre c'è qualcosa di molto strano in lui.**

di essersi svegliato in questo strano incubo. Kaufaman se ne andrà all'improvviso gridando ad Harry che "non può rimanere seduto senza fare niente".

Chissà se questo strano personaggio sa qualcosa di più sugli strani avvenimenti che stanno sconvolgendo Silent Hill o è legato in qualche modo alla fiala rotta che si trova sul pavimento della Stanza del Direttore!? Comunque per ora molte di queste domande rimarranno senza risposta.

Il Negozio del Leone Verde

La prossima destinazione di Harry è il negozio del Leone Verde. Lì incontrerà nuovamente Cybil Bennett che gli rivelerà di aver visto Cheryl dirigersi verso il lago di Bachman Road.

La cosa strana è che Cybil è convinta di aver visto Cheryl che attraversava una voragine fluttuando nel vuoto. Che vuol dire tutto questo? Ma soprattutto, il Leone Verde è forse l'"altra chiesa" di cui vi ha parlato l'anziana signora?

1. Una volta usciti dall'Ospedale, dirigetevi verso Koonts Street. Seguitela fino a Simmons Street e girate a sinistra.

2. Percorrete tutta Simmons Street verso Nord, finché non oltrepasserete il Centro Commerciale di Silent Hill. Il Negozio del Leone Verde si trova subito dopo il Centro Commerciale sulla destra.

3. Usate la Antique Shop Key (Chiave dell'Antiquario) per entrare nel locale.

4. All'interno accendete subito la torcia e usate il Notes nell'armadio per curarvi e per salvare i vostri progressi.

5. A prima vista non sembra esserci nulla d'interessante all'interno di questo negozio, ma un'indagine più approfondita vi rivelerà un indizio molto importante. Guardando il pavimento vicino all'armadietto più lontano vi accorgerete che in quella stanza è stato spostato qualcosa. Spingete via l'armadio e troverete un passaggio segreto nel muro.

6. Cybil, l'ufficiale di polizia, apparirà all'ingresso del negozio e vi informerà che non è riuscita a trovare un modo per andarsene da Silent Hill.

7. Dopo aver parlato con lei, non vi resta altro che scendere nel passaggio che avete appena scoperto. Chissà quali altri orrori vi attendono nelle tenebre?

L'Enigma di Alice nel Paese delle Meraviglie

Quando passerete per la stanza del secondo piano che collega l'ala Est all'ala Ovest, dovrete risolvere un enigma piuttosto complicato. Fortunatamente, sul muro troverete un foglio che vi aiuterà a risolvere il mistero. Per coloro che non conoscono l'inglese, ecco la traduzione delle frasi scritte sul pezzo di carta: "Le nuvole fluttuano sulla collina". [Bianco]
"Il cielo limpido di una giornata di sole". [Blu]
"I mandarini fuori stagione". [Arancione]
"Il quadrifoglio fortunato". [Verde]



◀ **L'enigma ispirato ad *Alice nel Paese delle Meraviglie* non è molto difficile. L'unico problema sta nel procurarsi le placche colorate.**

"Le violette nel giardino". [Viola]
"I denti di leone sul bordo della strada". [Giallo]
"Il sonno che mi ha assalito". [Nero]
"Il flusso dal polso". [Rosso]
Il tutto si riferisce alle placche (Plate) colorate che si trovano sparse per le stanze dell'Ospedale. Il vostro compito è quello di trovare le piastre mancanti (quattro sono già incastrate nella porta) e di inserirle nell'ordine giusto. Più facile a dirsi che a farsi. Ogni mattonella ha un colore specifico ed è associata a un personaggio di *Alice nel Paese delle Meraviglie*. Le Plate of Queen è rossa, la Plate of Hatter è verde, la Plate of Turtle è blu e la Plate of Cat è gialla. Le Placche devono essere inserite nella serratura in senso orario seguendo l'ordine scritto sul foglio. Quando saranno ognuna nel posto giusto, la porta si aprirà permettendovi di entrare nell'ala Est del secondo piano. A questo punto però sorge uno strano sospetto... perché tutti gli enigmi sono ispirati a delle favole?

Apparizione di Lisa in Sogno

Al vostro risveglio vi trovate in un sogno, seduti su un letto di fronte a Lisa Garland.
Lei vi racconta che molto tempo prima gli abitanti della città erano dediti a strani riti satanici. Con l'arrivo a Silent Hill di nuovi abitanti, gli adepti del culto hanno iniziato a celebrare le loro riunioni in segreto. In quel periodo molte persone morirono in circostanze misteriose e gli anziani della comunità diedero la colpa a una maledizione.
Come era già successo a Dahlia, anche Lisa impazzì in seguito alla morte della figlia rimasta uccisa in un tragico incendio sette anni prima. Da quel momento la ragazza non ha più avuto molti contatti con gli abitanti della città.
Al risveglio dal sogno, Harry inizia a temere di non essere troppo sano di mente (come qualunque altra persona normale avrebbe fatto molte ore di gioco prima!).
Quando vi risvegliate dal sogno capite che la soluzione di molti misteri si trova nell'area del lago. Tutte le strade sono bloccate, ma forse Lisa conosce un altro modo per arrivarci.



▲ **Dopo che passate il Negozio di Antiquariato incontrerete Lisa in sogno. La ragazza vi rivelerà tutti i particolari di cui è a conoscenza.**

Decidete quindi di tornare all'ospedale per parlare ancora con l'infermiera. Prima di andarvene dal Negozio di Antiquariato notate con sgomento che sul pavimento c'è disegnato un altro segno di Samael.

Verso il Lago

1. Il passaggio conduce in una stanza con un piccolo altare al centro. Si tratta sicuramente dell'"altra chiesa" menzionata da Dahlia. Esaminate attentamente l'altare e poi afferrate l'ascia appesa al muro.

2. Quando cercherete di tornare indietro inizierà una sequenza non interattiva. Vi risvegliate all'ospedale seduti insieme a Lisa, ma questa volta capite subito che siete all'interno di un sogno.

3. Dopo aver salvato la partita uscite dal Negozio di Antiquariato e vi ritroverete in strada. Noterete che siete di nuovo sprofondati nel mondo degli incubi. Non potendo raggiungere direttamente l'Ospedale, correte a sinistra e poi verso sud in Simmons Street. Cercate il buco nella recinzione di fronte al Centro Commerciale ed entrateci dentro. Quando vi avvicinerete all'edificio la telecamera cambierà prospettiva.

4. Mentre cercate di salire sulla scala mobile, l'immensa parete di schermi televisivi si accenderà improvvisamente.
Continuate a salire e poi percorrete il corridoio di sinistra seguendo il suono della radio.
A un certo punto la scena sarà inquadrata dall'alto e il pavimento sotto i vostri piedi cederà.
Non vi succederà niente, ma atterrerete in uno spiazzo sabbioso senza uscita. La cosa meno piacevole è che non sarete soli.

5. Dopo aver sconfitto la larva (Larva Boss), uscite attraverso la finestra rotta e vi ritroverete in una strada sul retro del Centro Commerciale.
Svoltate a destra in Sagan St. e dirigetevi verso ovest. Se volete potete fermarvi alla Stazione di Polizia per salvare la partita e fare scorta di munizioni.
Da Sagan St. girate a destra e camminate sulla Crichton fino alla cancellata dell'Ospedale. Entrate e registrate su memory card i progressi fatti.

6. Nell'infermeria c'è Lisa che vi rivelerà che è possibile arrivare al lago anche attraversando le fogne della città (o "Water Works", come le chiama lei).
Con questa nuova informazione salvate il gioco e uscite dall'Ospedale.
Quando tornerete sulla strada noterete che tutti i sentieri conducono alle scale che portano sul tetto dell'Ufficio Postale che si trova dall'altro lato della strada. A questo punto non vi rimane che salire e prepararvi ad affrontare la tarma gigante.

7. Tornate in strada e dirigetevi a nord verso Crichton Street. Fermatevi alla Stazione di Polizia per salvare il gioco e prendere un po' di munizioni.
A questo punto scoprirete anche alcune informazioni riguardo un misterioso traffico di droga.

8. Quando attraversate il ponte per tornare alla parte vecchia di Silent Hill, nei pressi della scuola elementare vi ritroverete davanti all'entrata delle fogne (Water Works).
Avvicinandovi al cancello d'ingresso noterete che è chiuso. Estraete l'ascia e sferrate qualche colpo per far cedere il lucchetto.

9. Entrate dal cancello e calatevi giù per il cunicolo che porta ai canali di scolo.

10. Alla fine della scala, percorrete il tunnel nell'unica direzione possibile.



▲ **Troverete la Mappa delle Fogne a metà del primo livello in un ufficio piuttosto disordinato. La Chiave delle Fogne è appesa al portachiavi.**

11. Alla prima diramazione dirigetevi prima nel corridoio di sinistra tenendo la sinistra e poi girate di nuovo a sinistra al primo angolo. Appena possibile attraversate l'acqua e raggiungete il lato opposto del tunnel, quindi girate a destra. Attraversate nuovamente l'acqua fino ad arrivare a un vicolo cieco e svoltate a destra.
Tornate di nuovo sulla sinistra e attraversate il cancello che si trova in fondo.

12. Una volta superato il cancello, seguite il corridoio a sinistra e passate intorno al grande serbatoio. Superate le scale seguendo l'unico percorso disponibile sulla destra e passate intorno a un altro serbatoio. Proseguite finché non arrivate in un ufficio molto disordinato. Entrate, raccogliete la mappa (Sewer Map) e la chiave delle fogne (Sewer Key), salvate e uscite dalla stessa porta da cui siete entrati oppure dalla porta a destra.

13. Ripercorrete la stessa strada fino all'uscita del primo tunnel. Dirigetevi verso sud e utilizzate la chiave delle fogne (Sewer Key) per aprire il cancello chiuso.
Tenetevi sulla sinistra utilizzando la grata blu come ponte per attraversare l'acqua.
Continuate a camminare e passate sul

lato destro del tunnel attraversando l'acqua in uno dei due punti disponibili. In fondo al corridoio c'è una scala che conduce alla seconda parte delle fogne.

14. Salite, girate a sinistra, raccogliete il kit medico (First Aid Kit) e poi proseguite in direzione sud.

Fate attenzione ai mostri sul soffitto e percorrete il tunnel in direzione est, dato che quello che porta a sud è bloccato.

15. Girate a sinistra e alla prima diramazione percorrete il tunnel verso ovest, passando per il cancello aperto su cui è affisso il cartello "Keep Out" (Divieto di accesso). Passate da un marciapiede all'altro usando le grate nell'acqua e infine entrate nel cancello a destra. Passate un altro cancello sul lato sinistro del tunnel. Alla fine noterete del sangue sul pavimento. Esaminate la zona e troverete nell'acqua la chiave per uscire dalle fogne (Sewer Exit Key).

16. Tornate sui vostri passi e aprite il cancello chiuso usando la chiave (Sewer Exit Key). Cercate il blocco degli appunti e salvate la partita. Ora non vi resta che uscire all'aperto.

La Larva

Lo scenario fa subito presagire l'arrivo di guai.

Siete bloccati in una specie di trappola con il pavimento di sabbia. Su una delle pareti c'è il Fucile da Caccia (Hunting Rifle) che dovrete cercare di prendere il più presto possibile.

Purtroppo ha un solo proiettile, quindi in questa situazione non vi servirà a molto. Appena vi riprendete dalla caduta, verrete aggrediti da una larva gigante che emerge dalla sabbia.

Questo mostro ha due differenti metodi d'attacco, sbuca dalla sabbia sotto i vostri piedi o vi spara contro



▲ Posizionatevi in un angolo e poi aspettate che la larva inizi a strisciare verso di voi. Mantenete la calma e mirate direttamente alla sua testa. Vi basteranno due proiettili per metterla fuori gioco.

degli strani proiettili rossi. Riuscirla a colpire non sarà un'impresa facile visto che appena emerge nasconde subito la testa gelatinosa sotto il pavimento.

Per fortuna bastano un paio di colpi ben piazzati per metterla fuori combattimento.

Per sconfiggere la Larva dovete prima di tutto ricaricare la pistola, poi posizionarvi in un angolo della stanza. In questo modo il vermone gigante non potrà spuntarvi sotto i piedi.

Quando emergerà dalla sabbia, aspettate che venga verso di voi e sparategli esattamente in testa. Se avrete una buona mira vi basteranno un paio di colpi (dipende dal livello di difficoltà che avete selezionato).

Il mostro si rotolerà a terra e poi scapperà usando una delle finestre. In questo modo vi procurerà anche un'inaspettata e preziosa via di fuga.

La Tarma Gigante

Quando arrivate sul tetto dell'Ufficio Postale, inizierà una sequenza non interattiva al termine della quale dovrete affrontare una Tarma Gigante.
Questo fastidioso insettone è l'evoluzione naturale della larva che avete affrontato nella stanza con la sabbia. Questo mostro vi attaccherà lanciandovi addosso gli stessi proiettili rossi.
Non è un nemico difficile da superare, ma se avete qualche problema potete salire le scale per raggiungere il livello superiore e ripararvi dietro il serbatoio dell'acqua. Ricordatevi solo di non avvicinarvi troppo perché potrebbe prendervi con la coda.
Per sconfiggere la tarma basteranno quattro o cinque proiettili sparati con la pistola o il fucile da caccia.
Ogni volta che la colpirete vedrete delle macchie di sangue color porpora.
Quando la Tarma morirà tornerà la luce del sole e voi potrete riprendere la vostra strada.

La Stazione di Polizia

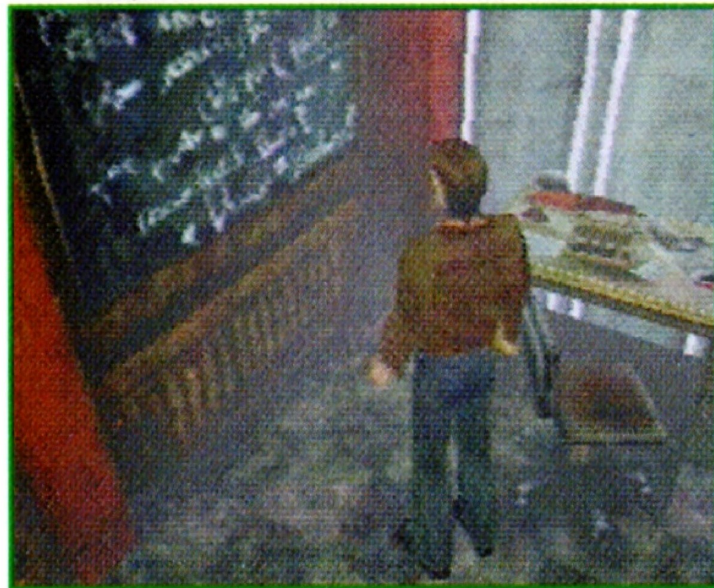
Nella Stazione di Polizia ci sono alcuni indizi relativi alle indagini sul traffico di droga. In un promemoria sulla scrivania è scritto:

Coroner Seals called.
Officer Gucci unlikely
to be murdered.
He apparently died naturally.
But, medical records show
Officer Gucci had no prior
symptoms of heart disease

Sulla lavagna si legge:

Product only available in
select areas of Silent Hill.
Raw material is White Claudia,
a plant peculiar to the region.
Manufactured here?
Dealer = Manufacturer?

Cosa può voler dire? Dalle condizioni dell'Ospedale e da quanto ha detto Lisa sugli abitanti del luogo è molto difficile credere a ciò che ha detto il coroner riguardo questa morte misteriosa.
Sembra piuttosto che l'agente Gucci sia stato eliminato perché si era avvicinato troppo alla verità e che qualcuno nell'Ospedale abbia avuto interesse a nascondere le prove sulla sua morte.
Naturalmente questa è solo una teoria.



▲ Alla Stazione di Polizia ci sono un paio di indizi, un promemoria sulla scrivania e alcuni appunti sulla lavagna.

IL LAGO

Anche se non avete ancora trovato vostra figlia, non vi siete affatto persi d'animo. Nel Negozio di Antiquariato, Cybil vi ha detto di avere visto una bambina in riva al lago che potrebbe essere vostra figlia.



Dopo aver superato le pericolosissime fogne, avete finalmente raggiunto il luogo dell'avvistamento.

Nell'area turistica ci sono diversi posti che meritano attenzione, anche se farete meglio a sbrigarvi perché dal vostro ultimo incontro con Dahlia sono calate le tenebre e questo non è certo il momento giusto per godervi l'aria pulita di Silent Hill.

In quest'area troverete le risposte a molte delle vostre domande, ma dovrete affrontare mostri più aggressivi del solito.

1. Dall'uscita delle fogne proseguite dritto e girate a sinistra per entrare nell'edificio demolito.

Prendete la mappa dell'area turistica di Silent Hill che si trova sulla parete. Afferrate anche il kit di soccorso, i proiettili per il fucile e le munizioni per la pistola. Dirigetevi verso sud percorrendo Bachman Road ed entrate nel Bar di Annie (Annie's Bar) subito dopo Craig Street sulla sinistra.

2. Finito il filmato, esaminate lo spazio tra i due tavoli da biliardo e troverete il portafoglio del dottore. All'interno c'è la chiave della stanza numero 3 del Motel e la ricevuta di un negozio su cui è segnato un numero che sembra essere la combinazione di un lucchetto. Raccogliete le due pozioni rivitalizzanti in fondo al bar e uscite.

3. Andate subito all'Indian Runner percorrendo Craig Street, oppure attraversando il parco a sud del Bar di Annie. Le doppie porte del locale saranno bloccate da un lucchetto a combinazione.

Per aprirlo usate il numero scritto sulla ricevuta che avete trovato nel portafoglio del Dr. Kaufman. Inserite i numeri 0473 per entrare nell'edificio.

4. Prendete i Proiettili per il Fucile (Rifle Shells) e andate dietro al bancone dove troverete una cassaforte chiusa, una Pozione Rivitalizzante (Health Drink) e un'agenda. Dietro di voi c'è un elenco della spesa su cui è annotato il codice da usare per aprire la porta posteriore del Motel. Nel cassetto dell'armadietto dietro al bancone troverete la Chiave della Cassaforte (Safe Key). Apritela e troverete della droga.

5. Uscite dall'Indian Runner e camminate verso sud percorrendo Weaver Street. Entrate nel parco e dirige-



▲ **Per entrare nell'Indian Runner usate la combinazione scritta sulla ricevuta che avete trovato nel portafoglio del dr. Kaufman. Attenzione ai demoni scimmia che sorvegliano l'entrata.**

tevi verso la fontana. Svoltate a sinistra e troverete l'entrata posteriore del Motel. Usate il tastierino numerico accanto alla porta e digitate 0886. Premete ENTER e potrete accedere all'interno.

6. Leggete il blocco degli appunti sul bancone e il giornale sul tavolino, prendete la calamita e attraversate la porta immediatamente a destra rispetto a quella che conduce in strada.

Troverete un piccolo garage con una motocicletta, una pozione rivitalizzante e dei proiettili per la pistola. Esaminate la moto e vi accorgerete che qualcuno ha spolverato il serbatoio della benzina.

Tornate nella stanza precedente, entrate nell'ufficio registrazioni del Motel e salvate la partita sul notes che si trova sul bancone.

7. Uscite dalla porta principale e andate nel parcheggio del Motel, quindi cercate la stanza numero 3. Aprite la porta usando la chiave che avete trovato nel portafoglio di Kaufman ed esaminate il mobiletto. Mettetevi di fianco e spingetelo finché non scoprirete un buco nel pavimento in cui è nascosta una chiave. Usate la calamita per estrarre dal buco la chiave della moto. Date una rapida occhiata nel bagno e prendete la pozione (Health Drink).

Uscite dalla stanza e tornate al garage in cui è parcheggiata la motocicletta.

8. Una volta entrati nel garage, inserite la chiave della moto (Motorcycle Key) nel tappo del serbatoio.

Dentro troverete un flacone contenente del liquido rosso molto simile a quello che avevate trovato all'Ospedale. Inizierà una sequenza non interattiva in cui comparirà il Dr. Kaufman veramente infuriato... sarà meglio che usciate dal Motel molto rapidamente.

9. Una volta fuori, percorrete Sandford Street verso il faro. Mentre camminate inizierà un'altra sequenza non interattiva e il mondo si trasformerà di nuovo in un



▲ **Mettetevi alla destra della cassettiera e spingetela. Troverete la chiave della moto nascosta in un buco. Per recuperarla dovrete usare la calamita.**

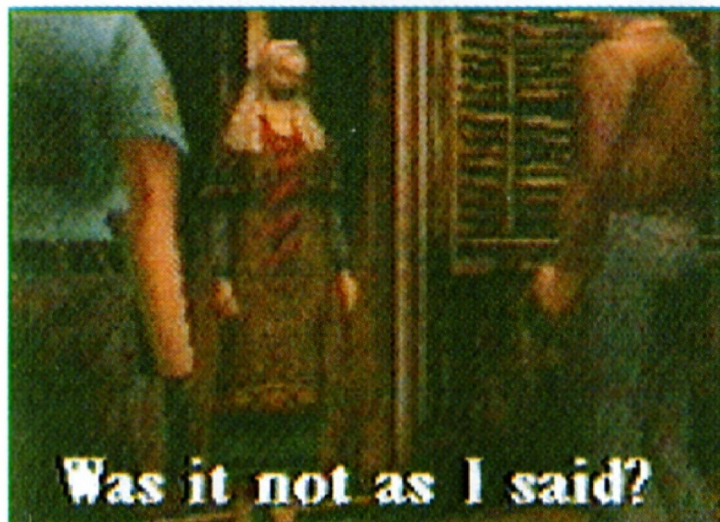


▲ **Nel serbatoio di benzina troverete un altro flacone di liquido rosso. A questo punto arriverà il Dr. Kaufman e ve lo strapperà dalle mani.**

incubo. Proseguite sempre nella stessa direzione perché ormai non potete più tornare indietro.
Dopo i due magazzini a sinistra troverete il Molo. La strada per il faro è sbarrata da un cancello chiuso. Andate a sinistra e scendete lungo un asse fino ad arrivare a una casa galleggiante ormeggiata al Molo. Entrate passando per le doppie porte ed esplorate la zona finché non trovate la cabina.
10. All'interno vi imbatterete in Cybil. Improvvisamente apparirà Dahlia Gillespie che esclamerà che il demone si sta risvegliando.
Come al solito la vecchia pazza pronuncerà parole incomprensibili e vi rivelerà che la missione è quasi finita e che il segno di Samael è quasi completo.
Decidete di andare al Faro (Light House), mentre Cybil si dirigerà al Luna Park. Prima di scomparire, Dahlia vi dirà di usare il Flauros per fermare la "Cosa".
11. Al termine della conversazione raccogliete le munizioni per il fucile e per la pistola, prendete la pozione rivitalizzante e salvate i vostri progressi usando il notes. Uscite dalla doppia porta accanto al timone, salite le scale e dirigetevi a sud lungo il molo.
Prima di arrivare alla fine, cambierà l'inquadratura e vedrete altre scale che portano in basso.
Attraversate l'asse verde in fondo e continuate in direzione sud fino a raggiungere una zattera.
Superate l'asse di legno andando a sinistra e poi a destra. Oltrepassate il cancello aperto e poi salite le scale che si trovano nella direzione opposta.
Quando sarete in cima, andate dritti e poi girate a sinistra. In questo modo troverete altre scale che scendono. Seguite il percorso verso est, salite un'ultima rampa e continuate a camminare lungo il molo. Arrivati in fondo, entrate nel faro evitando i quattro cani da guardia.
12. Salvate la partita e salite le scale.
Appena arriverete in cima, assisterete a una sequenza non interattiva in cui vedrete Alessa.
Al vostro arrivo la misteriosa ragazza svanirà nelle tenebre. Siete arrivati troppo tardi. Tornate giù per le scale, salvate la partita e andate via.
Continuate a correre lungo il molo per tornare alla barca. Per fortuna inizierà un'altra sequenza non interattiva che vi farà risparmiare il lungo percorso a ritroso.

Ci incontriamo di nuovo, Dr. Kaufman

Quando entrate nel Bar di Annie inizierà una sequenza non interattiva in cui non potete fare altro che stare a guardare. Al vostro arrivo vedete il dottore steso sotto uno dei mostri delle fogne.



▲ **Durante la vostra conversazione con Cybil comparirà Dahlia che vi annuncia l'imminente arrivo dell'Oscurità.**

Harry estrae senza indugio la pistola e fa fuori l'essere demoniaco. Il Dr. Kaufman spiega che non ha ancora trovato una via di uscita, ma spera che i militari entrino presto in città e vengano a salvarli. È antipatico come sempre e non vede l'ora di andarsene.
Prima che esca gli domandate se conosce una ragazza di nome Alessa. Lui mugugna un "no" e se ne va. Chiaramente non ne può più di tutte le vostre domande e sta certamente nascondendo qualcosa.
Nella fretta di andarsene, non fa caso al portafogli che gli era scivolato dalla tasca durante la lotta con la creatura mostruosa.
All'interno troverete la chiave di una camera del Motel e la ricevuta di un negozio su cui è annotata la combinazione di un lucchetto.
Sembra proprio che il dottore abbia condotto qualche losco traffico ed è ora che facciate luce su questa faccenda.

Altri Indizi e Domande

Nell'Indian Runner troverete molti indizi che vi possono aiutare a capire cosa è successo. Leggete il diario che si trova sul bancone accanto al registro:

20 agosto.
È passato di qui, gli ho dato il pacco
e la donna è andata via.

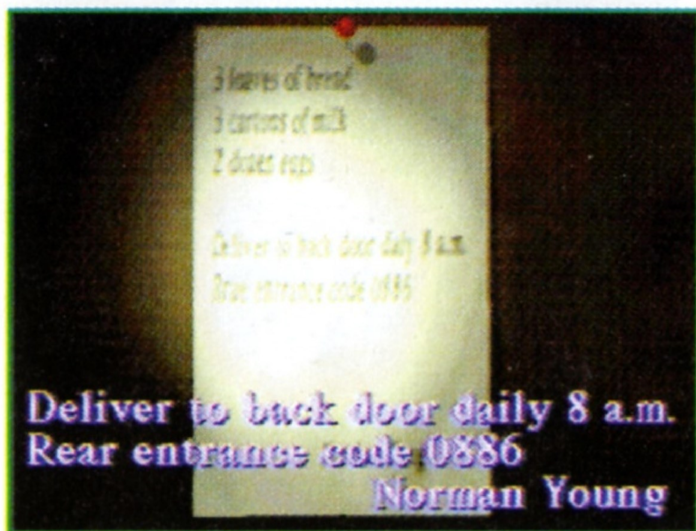
12 settembre.
Si è fatto vedere anche da Norman.
Non voglio più avere niente
a che fare con quella gente, ma...
Sono spaventato anche più di prima.
Ho pensato di andarmene dalla città,
ma ho paura di quello che
potrebbe succedere se lo faccio.

Ora giratevi e leggete il foglietto bianco sul muro:

3 forme di pane
2 cartoni di latte
2 dozzine di uova

Consegnare ogni mattina alle 8 sul retro.
Codice dell'entrata posteriore: 0886
Firmato: *Norman Young*

Guardate la foto appesa accanto al foglietto. Ritrae l'inaugurazione del Motel che è di proprietà di Norman Young. Aprite il cassetto dell'armadietto dietro il bancone per prendere la Chiave della Cassaforte (Safe Key). Usatela per aprire la cassaforte e troverete l'ultimo indizio. Dentro ci sono alcune buste di droga che però non potete prendere.



▲ **Sul muro dietro al registro è appesa una lista della spesa su cui è annotato il codice per la porta posteriore del Motel.**

Questi indizi vi indicano la vostra prossima destinazione: la porta sul retro del Motel. Per entrare dovrete usare il codice scritto sulla lista della spesa. Anche il notes lasciato dal Dr. Kaufman fa nascere qualche dubbio. Il pacco conteneva altra droga? La donna di cui si parla è Dahlia Gillespie? È questa la gente su cui stava indagando l'agente Gucci?

Forse sono i vecchi membri della setta religiosa di cui ha parlato Lisa? In ogni caso si tratta di gente pericolosa. Tutti hanno paura di loro. Sono sicuramente legati in qualche modo agli strani avvenimenti di Silent Hill e alla scomparsa di Cheryl. Almeno sapete per certo che c'è un traffico di droga in città ma... che tipo di droga? Che effetti ha? Perché è così speciale, a parte il fatto che la si può trovare solo a Silent Hill? Cosa c'entra Norman, il proprietario del Motel? In ogni caso non è il momento di perdere tempo con le domande, bisogna darsi da fare per trovare delle risposte! Dopo aver digitato il codice per entrare dalla porta posteriore del Motel guardatevi intorno. Sulla scrivania c'è un altro notes, che dice:

10 settembre
Ho preso il pacco
Mi hanno detto di lasciar calmare le acque
Non voglio entrare in questa faccenda,
ma non posso disobbedire...
Lui è probabilmente coinvolto
nella morte del sindaco e di altri.

Prendete la calamita dalla scrivania, quindi date un'occhiata sul tavolo. C'è un giornale con la stessa data di quello che avete trovato all'Ospedale, ma in questo non è stato tagliato via nessun articolo. Ora finalmente potrete scoprire cosa c'era scritto:

Indagini a un punto morto
Spacciatori di "PTV" ancora liberi
Ancora morti sospette.
Come il sindaco antidroga, anche un ufficiale della sezione Narcotici è morto per un attacco cardiaco di origine ignota.

Leggendo il notes di Norman capirete che anche lui è coinvolto nel traffico di droga e che teme i suoi supe-



◄ **Osservando il giornale sul tavolino scoprirete che è lo stesso numero di quello che avevate trovato all'ospedale. In questa copia però, l'articolo mancante è intatto.**

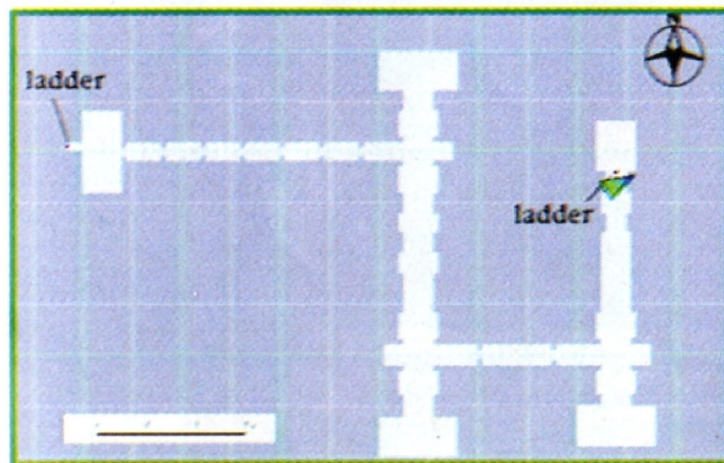
riori. Questo conferma i vostri sospetti sull'assassinio dell'agente Gucci e del sindaco. Perché Cheryl è voluta venire in questo posto?

Il Luna Park

Purtroppo siete arrivati troppo tardi per fermare l'attivazione del sigillo del faro, quindi il vostro prossimo obiettivo è l'ultimo sigillo che si trova nel Luna Park (Amusement Park). Cybil vi ha preceduto e probabilmente è nei guai. Secondo Dahlia solo voi potete fermare l'arrivo delle orde infernali, ma non vi potete fidare troppo di quello che dice perché probabilmente anche lei è coinvolta nel traffico di droga.

1. Quando arrivate alla barca salvate di nuovo e poi uscite dalla prua. Tornate verso il lato ovest di Sanford Street.

2. Dall'altra parte della strada, un po' a sinistra rispetto all'ingresso del molo, troverete un cancello aperto. Entrate e scoprirete che è stato rimosso il coperchio che porta a un altro condotto fognario. Entrate nuovamente nei canali di scolo.



3. In fondo alle scale c'è un altro segno di Samael e sulla parete di sinistra è affissa la mappa per arrivare al Luna Park (Amusement Park). Proseguite lungo il tunnel principale e girate a destra. Aggrappatevi agli appigli in fondo e percorrete il tunnel successivo, quindi girate a sinistra. Correte fino in fondo e salite la scala che porta al Luna Park.

4. Il consiglio migliore è esplorare l'intera area del Luna Park. Non è grandissima e non ci sono molti mostri che possono infastidirvi. Per trovare la biglietteria (Concession Stand), proseguite dritti dopo aver salito la scala delle fogne. La maggior parte delle attrazioni sono ferme e in rovina, ma c'è comunque una giostra che continua a funzionare.

5. Dopo aver trovato la biglietteria, andate dritti e girate a sinistra quando vedete la giostra. Arriverete alle scale che portano al carosello.

6. Dentro la giostra incontrerete Cybil che vi sparerà. Rispondete al fuoco colpendola cinque o sei volte con la pistola. Quando lei avrà esaurito le munizioni vi afferrerà per il collo. A questo punto usate il liquido rosso contenuto nel flacone. Il parassita demoniaco si staccherà e voi potrete schiacciarlo. Subito dopo appariranno anche Alessa e Dahlia. Scambiate qualche parola con loro e poi usate il Flauros. Dahlia vi teletrasporterà in uno strano posto ai confini della realtà.

La Lotta con Cybil

Una volta entrati nella giostra inizierà una sequenza non interattiva in cui vedrete Cybil seduta su una sedia a rotelle con gli occhi iniettati di sangue. È evidente che sta per succedere qualcosa di brutto. Infatti lei si alza,

estrae la pistola e inizia a spararvi. Che fare? Non potete certo uccidere la vostra unica alleata, poi è chiaro che non agisce di sua volontà.

D'altra parte dovete difendervi. Il modo in cui vi comporterete in questa situazione determinerà la sequenza finale a cui assisterete.

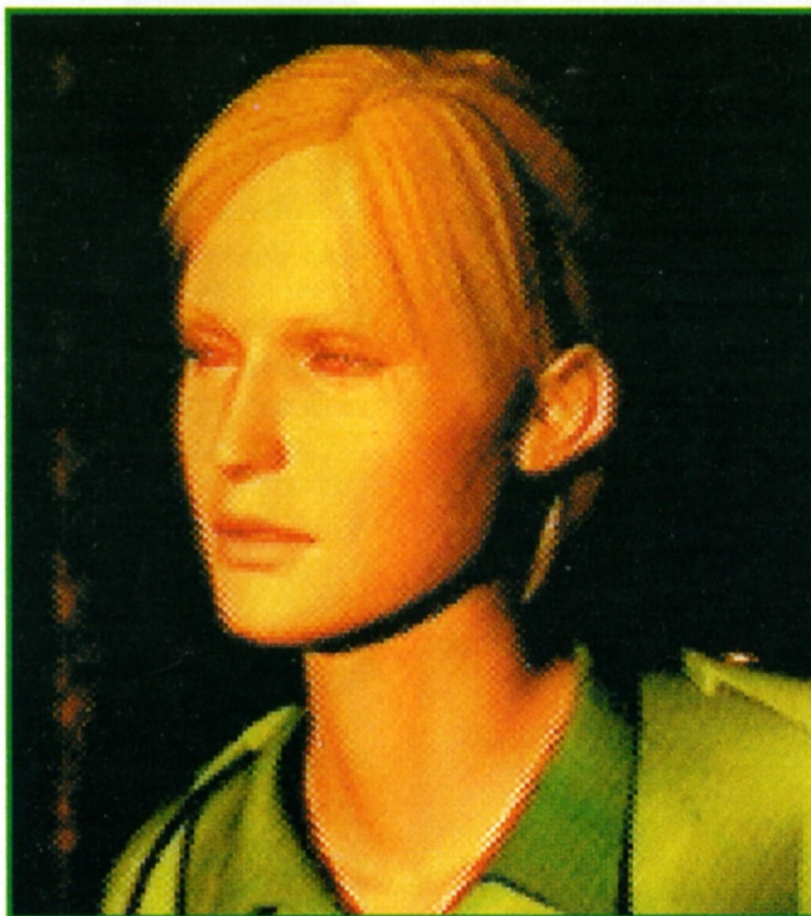
Se usate il fucile la ucciderete con qualche colpo, ma in questo caso assisterete a uno dei finali "tristi".

C'è però un'altra possibilità. Potete spararle con la pistola per ferirla o evitare i suoi colpi nascondendovi dietro qualcosa. Se guardate con attenzione noterete che sulla sua schiena c'è la stessa creatura che avete notato sulle infermiere e i dottori dell'Ospedale.

L'unico modo per far sopravvivere Cybil è liberarla dalla creatura. Dovete essere rapidi nel ripristinare la vostra salute mentre combattete, perché ogni suo proiettile è in grado di toglervi quasi tutta l'energia vitale. Scappate via appena inizia il combattimento, poi mirate bene quando vi trovate in una posizione ottimale e sparatele. È necessario che lei risponda al colpo, quindi non allontanatevi troppo per non uscire dal suo raggio d'azione.

Dopo cinque o sei colpi, assisterete a una breve scena in cui Cybil guarda la pistola e si rende conto di avere esaurito i proiettili.

A questo punto la ragazza vi attacca a mani nude. Lasciate che vi afferri per il collo, quindi estraete dall'inventario il flacone con il liquido rosso che supponete essere la droga di cui si preoccupava tanto il Dr. Kaufman.



▲ **Non appena entrate nella giostra vedete Cybil seduta su una sedia a rotelle e vi accorgete che qualcosa non va. I suoi occhi sono iniettati di sangue.**

Usatela su Cybil e lei sverrà. Una creatura simile a un verme le uscirà dal collo.

Quando riprenderà i sensi, la poliziotta vi chiederà perché "loro" hanno preso vostra figlia. Dal racconto di Harry scoprirete che Cheryl in realtà è stata adottata. La povera bambina era stata abbandonata sull'autostrada e Harry e la moglie (già malata all'epoca) decisero di portarla a casa con loro. Dopo qualche secondo comparirà Alessa a cui voi chie-



▲ **Quando avrete versato il liquido rosso su Cybil, il parassita si staccherà dalla sua schiena e cercherà di strisciare via. Schiacciatelo senza pietà.**

dete di liberare vostra figlia. Per proteggersi, la misteriosa ragazza creerà un campo di forza impenetrabile. Improvvisamente inizierà a brillare il Flauros e la attaccherà. Quando cadrà, Harry le chiederà di nuovo di lasciare andare Cheryl.

All'improvviso compare Dahlia che affronta Alessa dicendole che il suo giochetto è finito. C'è però qualcosa che non quadra nel modo in cui si esprime la vecchia signora. Iniziate così ad avere il sospetto che forse è Dahlia il vostro vero nemico.

Prima che possiate fare qualcosa, lei vi dirà che c'è un ultimo compito che la bambina deve portare a termine, poi scompare ancora una volta portando con sé Alessa. Anche voi verrete trasportati in un altro luogo.

Vi risveglierete in una stanza con Lisa, che dall'aspetto sembra davvero sconvolta. È molto preoccupata. Dopo che le avete parlato l'ultima volta, la ragazza è andata nello scantinato. Una volta là, l'infermiera ha avuto una strana sensazione, come se quel luogo fosse per lei familiare. Mentre voi cercate di consolarla, lei scappa ancora una volta. Rimasto da solo nella stanza, Harry sente uno strano rumore proveniente dallo scantinato.

Il Mondo Impossibile

Siete riusciti a salvare Cybil dall'essere che l'aveva posseduta ma non avete ancora trovato Cheryl. Finalmente ammettete che Cheryl è stata adottata e che il suo passato misterioso potrebbe essere collegato a questa assurda città.

Era stata proprio lei a insistere per passare le vacanze a Silent Hill. Ma non è tutto.

La strana somiglianza tra Cheryl e Alessa vi fa pensare che forse la ragazza che appare continuamente non è il vostro vero nemico.

Forse vi dovreste preoccupare di più della vecchia Dahlia. In ogni caso ora siete intrappolati in un mondo che non esiste e che contiene in qualche modo tutti i posti incredibili che avete visitato nel corso del gioco. A complicare ulteriormente le cose, non esiste una mappa.

Una volta superata quest'area otterrete finalmente la risposta a molte delle vostre domande.

1. Dalla stanza del dottore uscite dalla porta che si trova sulla destra rispetto alla scrivania e seguite il percorso fino all'ascensore.

Salite al piano superiore ed entrate nella prima stanza a destra dove troverete una gabbia per uccelli e udirete uno sbattere di ali.

Naturalmente non c'è alcun volatile nella stanza, ma



▲ **Vi apparirà lo spettro di Cheryl che corre lungo il corridoio ed entra nella stanza di Phaleg sulla destra.**

noterete una chiave chiusa nella gabbia. Per ora non riuscite ad arrivarci, quindi uscite.

2. Nella stanza dall'altra parte del corridoio c'è un rubinetto da cui sporge una chiave.

Anche in questo caso non potrete prenderla, quindi uscite dalla stanza e proseguite lungo il corridoio finché non vedete lo spettro di Cheryl che entra nella stanza a destra. Quando cercherete di seguirla vi accorgerete che la porta è chiusa e che su di essa è incisa la parola "Phaleg".

3. La porta successiva a destra porta al Negozio di Antiquariato, in cui c'è un Notes che vi permette di salvare il gioco. Ispezionate l'orologio e noterete che al centro del quadrante c'è un buco quadrangolare e che una delle lancette è in realtà una chiave.

4. Tornate nel corridoio e aprite l'ultima porta a destra, quindi scendete le scale e aprite la porta in fondo.

Entrerete in un'aula della scuola in cui c'è un solo banco al centro. Ispezionatelo e trovate la scritta "Go home, thief. Drop dead" (Vai a casa, ladro. Muori).

Uscite usando la porta posteriore e prendete il Cacciavite (Screwdriver) e le Pinze (Pliers).

5. Tornate nel corridoio ed entrate nella Stanza col Rubinetto. Usate le Pinze per liberare la Chiave di Ophiel (Key of Ophiel), poi uscite e usatela per aprire la porta su cui è incisa la scritta "Ophiel".

6. Ora siete in un altro corridoio dell'Ospedale. Trovate l'unica porta non chiusa a chiave ed entrate. All'interno troverete un enigma legato ai segni dello zodiaco. Se lo risolverete potrete finalmente prendere la Pietra del Tempo (Stone of Time).

7. Nel corridoio apparirà un'infermiera. Le doppieporte in fondo sono bloccate ma potrete aprirle inserendo le lettere corrette sul tastierino a destra della porta. Per scoprire cosa dovete scrivere, andate dalla parte opposta del corridoio e leggete l'iscrizione:

Nomi incisi
su una litografia.
La lista del Sinistro Mietitore.

Sì, l'appello è stabilito
giovani e vecchi in fila
in ordine d'età.

Allora il sentiero si aprirà
ad attenderli è il folle tumulto,
il banchetto della morte!

Brr... che paura! Ora tornate alla porta e leggete i nomi sulla bacheca appesa alla vostra destra:

35 Lydia Findly
60 Trevor F White
18 Albert Lords
45 Roberta T Morgan
38 Edward C Briggs

Per risolvere l'enigma dovrete mettere i nominativi in ordine crescente in base all'età. Prendete la prima lettera di ogni nome e otterrete la parola ALERT. Digitatela sul tastierino alla destra delle doppie porte e potrete accedere a una nuova area.

Andate avanti e troverete l'ingresso dell'obitorio. Staccate dal muro l'Amuleto di Salomone (Amulet of Solomon) e uscite.

A questo punto apparirà Lisa che dopo una breve conversazione morirà in un lago di sangue. Per non assistere alla scena raccapricciante uscite dalla stanza e poi rientrate. Leggete il diario di Lisa che si trova sul pavimento.

8. Uscite dalla stanza in cui è morta Lisa, tornate nel corridoio e attraversate la seconda porta a destra. Vi ritroverete nell'area precedente. Quando ci arriverete incontrerete un'altra infermiera.

Tornate al Negozio di Antiquariato e salvate, quindi usate la Pietra del Tempo (Stone of Time) sull'orologio per far esplodere il vetro. Afferrate la chiave di Hagith (Key of Hagith) che si trova all'interno e tornate nel corridoio.

9. Andate in fondo e usate la Chiave di Hagith (Key of Hagith) sulle doppie porte. Queste conducono all'ascensore che dovrebbe portarvi al secondo piano. Proseguite lungo il corridoio ed entrate nella terza porta a sinistra.

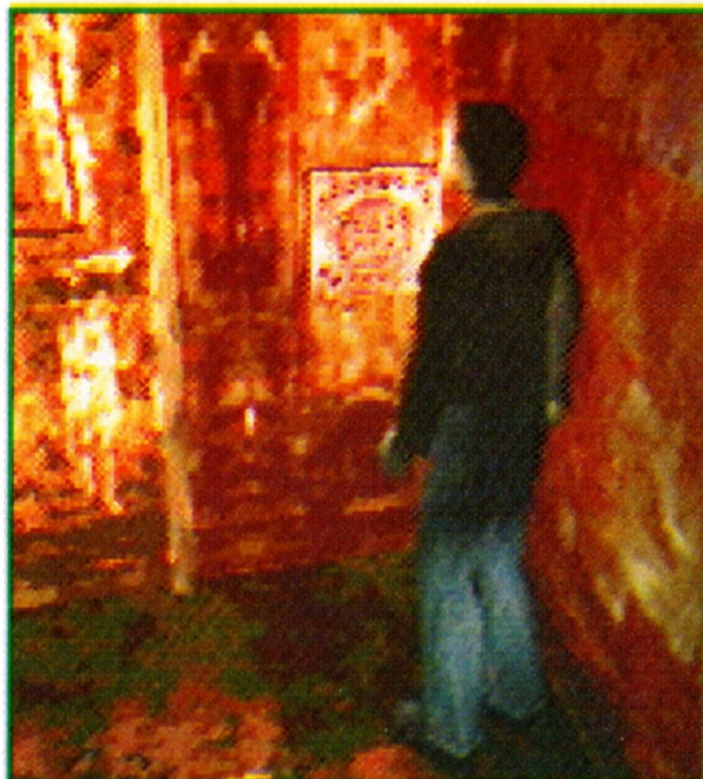
Vi troverete nella gioielleria del Centro Commerciale. Prima di uscire prendete l'Elmo di Mercurio (Crest of Mercury) e l'Anello del Patto (Ring of Contract).

10. Attraversate le doppie porte in fondo al corridoio per accedere alla seconda zona di questo piano. Entrate nella prima stanza a destra e prendete la macchina fotografica (Camera) e le munizioni per la pistola.

11. Proseguite lungo il corridoio ed entrate nell'ultima stanza a sinistra.

All'interno esaminate la targa sul muro. Usate il cacciavite per staccarla e troverete una chiave.

Non potrete ancora prenderla perché è protetta elet-



▲ **Per aprire questa porta vi basterà digitare la parola ALERT sul tastierino a destra.**

tricamente. Dovete per forza staccare la corrente. Uscite dalla stanza e dirigetevi a destra per tornare al primo piano. Trovate l'ascensore e salite al terzo piano.

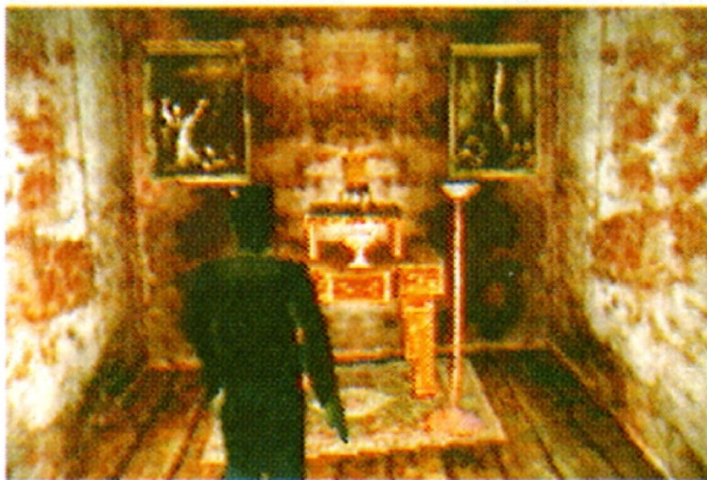
12. Uscite ed esaminate l'altare di fronte a voi. Poi guardate i quadri a destra e a sinistra.
Ci sono due scritte: "The light to the future" (la luce verso il futuro) e "The light illuminating darkness" (la luce che illumina l'oscurità). Usate la macchina fotografica sui quadri per scoprire delle immagini segrete. Inserite i simboli del quadro di sinistra sulla porta di sinistra e i simboli del quadro di destra sulla porta di destra.
Aprite la porta di sinistra e prendete la chiave della gabbia dell'uccello (Birdcage Key).
Entrate nella porta di destra, prendete la pozione rivitalizzante ed esaminate il libro sullo scaffale. Contiene un segnalibro che dice:

Claudia Bianca
Erba perenne che nasce vicino all'acqua
Raggiunge un'altezza di 25-30 cm
Foglie lunghe, fiori bianchi.
I semi contengono un allucinogeno.
Antichi documenti dimostrano
che era usata per cerimonie religiose.
L'effetto allucinogeno era essenziale.

La Claudia Bianca deve essere la pianta da cui deriva la droga. Uscite dalla stanza e tornate al primo piano con l'ascensore.

13. Entrate nella stanza con la gabbia dell'uccello e usate la Birdcage Key per prendere la Chiave di Phaleg (Key of Phaleg).
Usatela per aprire la porta omonima e incamminatevi nel breve corridoio con tre porte per lato.

14. Dirigetevi nella prima stanza a destra e usate l'Anello del Patto sulla catena. In questo modo potrete chiudere la porta del frigo. Estraete la spada e andate via.



▲ Usate la macchina fotografica sui quadri appesi a sinistra e a destra dell'altare per scoprire i simboli da inserire nelle porte.

15. Entrate nella stanza a destra e raccogliete la pozione, i proiettili per la pistola e la chiave di Bethor (Key of Bethor) che si trova nel sacchetto di gelatine di frutta (Jelly Beans). Entrate nella porta sul retro e vi troverete nella Stanza A/V dell'Ospedale.
Qui potete usare il videoregistratore per riguardare il nastro che avevate già visionato in precedenza. Questa volta sarà tutto molto più chiaro. Ritornate nel piccolo corridoio di prima.

16. Attraversate la seconda porta a sinistra e vi apparirà ancora una volta lo spettro di Cheryl, che svanisce sotto il tavolo. Staccate la croce dal muro accanto alla scrivania, osservate i graffiti sulle pareti e poi uscite.



▲ **Quando avrete i cinque oggetti, entrate nella Stanza dei Bambini e posizionateli sulla porta. Questo è l'ultimo passaggio prima del nemico finale.**

17. Usate la chiave di Bethor per aprire la prima porta a sinistra rispetto all'ingresso del corridoio. All'interno c'è un generatore che dovete spegnere.

Tornate alla stanza in cui avete trovato la nicchia protetta elettricamente e prendete la chiave di Aratron (Key of Aratron).

18. Passate di nuovo per la porta di Phaleg ed entrate nella terza stanza a destra (quella con l'iscrizione "Aratron"). All'interno assisterete a un filmato in cui Dahlia e altre tre persone sono radunate intorno a qualcuno. Probabilmente si tratta di Alessa.

Prima di uscire, non dimenticate di raccogliere il disco di Ouroboros.

19. Entrate nella stanza dall'altra parte del corridoio. Salvate il gioco sul Notes e poi osservate la porta chiusa che si trova nella parte posteriore della stanza.

Ci sono alcune scritte e cinque spazi vuoti.

Le scritte dicono:

tu li possiedi
per proteggere il tuo spirito
evoca cinque riti
svela il tuo destino

Dovreste già avere tutti gli oggetti necessari per aprire la porta: l'Amuleto di Salomone, l'Elmo di Mercurio, la Croce (Ankh), il Pugnale di Melchiorre e il disco di Ouroboros. Al di là della porta c'è la casa di Dahlia. Assisterete a un'altra sequenza animata in cui Dahlia combatte con una giovane Alessa.

Al termine di questa scena, dirigetevi giù per le scale.

L'enigma del Segno Zodiacale

Su entrambi i lati della stanza ci sono in tutto quattro quadri, ognuno dei quali rappresenta un segno



▲ **Per sbloccare la Pietra del Tempo dovrete digitare il numero corrispondente agli arti del segno zodiacale raffigurato sulla colonna.**

zodiacale con un numero. Per sbloccare la Pietra del Tempo (Stone of Time) incastonata nella colonna centrale, dovete premere i numeri giusti sotto i segni zodiacali raffigurati sulle colonne.
La soluzione di questo enigma è abbastanza semplice. L'unica cosa che dovrete fare è contare le braccia e le gambe dei tre simboli (Toro, Sagittario, Gemelli) e premere il numero corrispondente.
Per facilitarvi le cose, vi diciamo subito che dovrete scrivere 4 sotto il segno del Toro, 6 sotto il Sagittario e 8 sotto i Gemelli.
A questo punto potrete finalmente entrare in possesso della Pietra del Tempo.

I Ricordi di Lisa

Improvvisamente vi imbatterete in Lisa che dice di avere capito tutto.
La ragazza ha scoperto di essere una di "loro" ed è spaventatissima. Appena il sangue comincia a sgorgarle da tutti i pori, Harry scapperà via terrorizzato e abbandonerà la stanza per non assistere alla sua terribile fine.
Quando rientrate, tutto sarà tornato normale e sul pavimento troverete il diario di Lisa.
Ecco cosa c'è scritto sul diario:

Chiesto al dottore di togliermi l'incarico
di occuparmi di quel paziente.
È troppo strano.

È ancora viva,
ma le sue ferite non si rimarginano.

Ho detto al dottore che me ne vado.
Non voglio più lavorare
in quell'ospedale.
La stanza è piena di insetti.

Anche con le porte
e le finestre chiuse
entrano a tormentarmi.

All'ospedale...

Mi sento male.
Mi viene da vomitare.
Ma non esce niente.
Vomito solo bile.

Dal rubinetto del bagno
escono sangue e pus.
Cerco di fermalo,
ma non si chiude.

Ho bisogno di droga.
Aiuto...



▲ **La morte di Lisa è molto tragica e cruenta. Se siete facilmente impressionabili vi consigliamo di chiudere gli occhi!**



▲ **Rientrando nella stanza dopo la morte di Lisa troverete il suo diario sul pavimento. Leggetelo per ottenere altri indizi.**

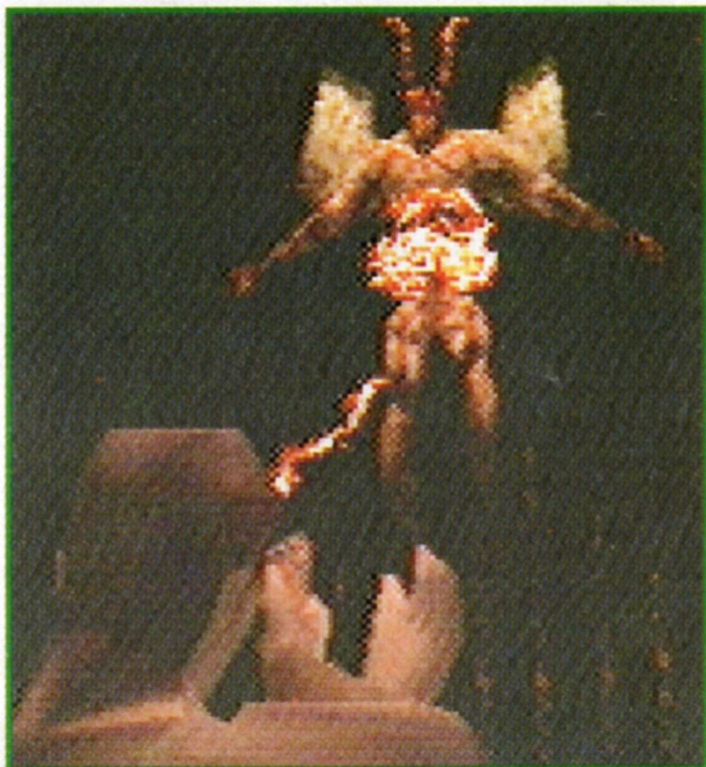
Sembra che Lisa avesse dei problemi gravi, ma a quanto pare il paziente di cui ha parlato stava ancora peggio. Lisa muore tragicamente e inaspettatamente. Se almeno vi avesse detto qualcosa di più…

Lo Scontro Finale

Eccovi finalmente alla fine di questo folle gioco.
Vi trovate in una grande stanza con Dahlia, Alessa e un corpo sanguinante su una sedia a rotelle.
C'è anche Cybil che tenta di sparare a Dahlia.
A questo punto l'anziana donna vi dice che la vostra bambina deve morire affinché possa nascere il demone.
Scoprirete anche che vostra figlia Cheryl è in realtà l'incarnazione dell'anima di Alessa in un corpo più giovane.
Quando Alessa venne sfigurata da sua madre durante un incendio, un incantesimo ha trasportato una parte della sua anima nella neonata di Dahlia.
Questa è la bambina che Harry e sua moglie hanno trovato sette anni prima sul ciglio della strada.
L' Alessa originale è stata mantenuta in vita per tutto questo tempo, mentre il demone continuava a tormentare il suo corpo e la sua anima.
Poi siete arrivati voi a sconvolgere i piani di Dahlia e degli altri adepti dell'antico culto.
Improvvisamente irrompe il Dr. Kaufman che spara a Dahlia.
Sembra proprio che la vecchia strega stesse usando il dottore per produrre la droga Aglaophogis (il cui scopo è forse quello di proteggere la gente dai parassiti demoniaci).
Nel frattempo Alessa seduta sulla sedia a rotelle e Cheryl accanto a lei iniziano a trasformarsi nel demone invocato da Dahlia.



▲ **Ecco tutti i protagonisti della storia pronti ad affrontarsi in un epico scontro finale.**



▲ **Il demone alato vi attaccherà lanciandovi dei fulmini. Controllate regolarmente il vostro stato di salute e continuate a sparargli con la pistola o con il fucile a pompa finché non muore.**

Il dottore estrae il flacone di droga e lo lancia ad Alessa/Cheryl, causando la separazione tra il demone e la ragazza.

Dopo qualche istante compare un enorme mostro alato che lancia elettricità per tutta la stanza e incenerisce subito Dahlia.

Lo scontro finale non è molto difficile da superare.

È sufficiente sparare continuamente con il fucile da caccia e la pistola.

Il demone contrattacca lanciandovi dei fulmini. Queste scariche non vi portano via molta energia e le pozioni che avete dovrebbero bastarvi per riuscire a sopravvivere fino alla fine. Camminate semplicemente avanti e indietro continuando a sparare. Dopo 30/40 proiettili, il male sarà sconfitto per sempre. Quando lo avrete eliminato, il demone scomparirà e al suo posto ci sarà Alessa sdraiata.

Vi consegnerà un bambino e vi mostrerà la luce verso cui vi incamminerete con Cybil.

Il Dr. Kaufman cercherà di fare altrettanto ma verrà trascinato sotto terra niente meno che da Lisa Garland.

Dal cielo cadranno delle fiamme che incendieranno Alessa mentre voi, Cybil e il bambino scappate e vi mettete in salvo.

Dopo i titoli di coda, un filmato mostrerà voi e Cybil in contemplazione del neonato, una scena molto simile a quella della sigla iniziale.



▲ **Dopo la distruzione del demone, Alessa vi affiderà un neonato con cui riprendere a vivere. Dal soffitto cadranno delle fiamme che bruceranno Alessa, mentre voi e Cybil scappate verso la luce.**

Complete count 2
Ending GOOD+
Save count 45
Total time 18h 29m28s
Walking distance 4.110km
Running distance 22.539km
Picked item count 192/199 +4
Erase by strike 102
Hitting rate of strike 90.9
Erase by shot 43
Hitting rate of shot Total: 88.9
Middle range: 91.0
Long range: 72.0
In darkness: 100.0
Your rank ★★

▲ **Dopo i titoli di coda comparirà la schermata Game Results che contiene tutte le statistiche relative alla vostra avventura.**

I Segreti di Silent Hill

Ok, siete riusciti a finire *Silent Hill*, ma non pensate di aver scoperto già tutti i segreti di questo gioco.

Non solo dovete vedere i quattro finali possibili (più il quinto supersegreto!), ma ci sono anche un paio di armi bonus che potrete ottenere la seconda volta che giocate.

Dopo il filmato finale e quello delle "papere", verrà visualizzata una schermata che mostra le statistiche relative alla vostra prestazione.

Qui potrete scoprire quanti chilometri avete percorso, il numero di oggetti che avete trovato e otterrete una valutazione finale.

Sullo sfondo saranno visibili i nuovi oggetti che potrete raccogliere quando ricomincerete il gioco.

Non scordatevi di salvare i vostri risultati su memory card e poi iniziate una nuova partita.

I successivi salvataggi saranno di colore oro e saranno intitolati Next Fear..

I Quattro Finali

Alla fine del gioco vengono attribuiti quattro giudizi differenti, da "bad" a "good".

Il giudizio dipende esclusivamente da ciò che accade in due punti di svolta della storia.

La nostra guida porta al risultato migliore perché abbiamo fatto le scelte giuste in entrambi i casi. Il primo di questi punti è il terzo incontro con il Dr. Kaufman quando trovate il flacone di liquido rosso nel serbatoio della moto. La seconda svolta dipende dalla sorte di Cybil durante il combattimento alla giostra.

Se non avete mai trovato il flacone di liquido rosso nel serbatoio e se uccidete Cybil otterrete il punteggio peggiore e lo scontro finale sarà completamente diverso.

Se incontrate il Dr. Kaufman per la terza volta, ma uccidete Cybil, otterrete il penultimo punteggio.



▲ **Il finale con gli alieni ci ricorda le sequenze conclusive dei vecchi giochi per Amiga. La colonna sonora è assolutamente da non perdere.**

Se non incontrate mai il Dr. Kaufman, ma salvate Cybil, lei comparirà durante lo scontro finale con Alessa e Cheryl e voi otterrete il secondo miglior punteggio.

Armi e Oggetti Nascosti

Nella seconda partita potrete usare due nuove armi ispirate a film dell'orrore di serie B.

Per poterle prendere dovete prima recuperare la tanica di benzina nel garage del distributore accanto alla chiesa.

Per questo motivo, non potrete usarle prima di aver finito la sezione ambientata nella Scuola Elementare.

Dopo aver preso la benzina, troverete la Motosega (Chainsaw) nel negozio di Bloch Street e il trapano (Drill) che è nascosto al primo piano della Torre Drawbridge.



▲ **Quando usate il trapano non potrete camminare. Lasciate che siano i demoni a venirvi incontro. Purtroppo quest'arma non è molto efficace se vi trovate di fronte a più mostri. Sarete anche in grado di mirare verso l'alto o verso il basso per colpire uccelli e scarafaggi.**



▲ **Con un colpo di motosega vi potrete liberare rapidamente di quegli odiosi demoni scimmia.**

Sono entrambe armi letali e vi faranno risparmiare tonnellate di munizioni.

Inoltre, abbiamo scoperto che è possibile usare anche una Katana.

Quando giocate per la seconda volta, prendete la chiave nascosta dentro la cuccia del cane ed entrate nella casa.

Come ricorderete, una delle camere di questo luogo era chiusa a chiave.

Questa volta la porta sarà sbloccata e voi potrete esplorare una stanza segreta piena di oggetti giapponesi.

Per scoprire i segreti della Channeling Stone andate subito a leggere la sezione X-Files di questa guida.



▲ La Channeling Stone è uno degli oggetti più misteriosi del gioco. Se volete scoprire quali sono i suoi poteri, correte alla sezione X-Files.

X-FILES

Non bastavano demoni-scimmia e creature alate. Parassiti infernali, droghe sintetiche e culti esoterici non erano abbastanza.
Alla Konami hanno deciso di farci impazzire con un quinto finale del gioco che introduce addirittura gli extraterrestri.
Per riuscire a incontrare gli omini dello spazio dovete seguire attentamente le nostre indicazioni e se farete tutto come si deve otterrete anche una nuova arma letale chiamata Hyper Blaster.
Per prima cosa dovete trovare la Channeling Stone, che è uno degli oggetti segreti che potete prendere quando ricominciate il gioco dopo averlo finito la prima volta.
Per trovarla dovete esplorare
il Convenience Store nella modalità Next Fear (dopo aver ottenuto il finale Good+).
Se userete la misteriosa pietra in alcune aree precise del gioco noterete alcuni strani bagliori in cielo. In pratica la Channelling Stone funziona come un radiofaro e guida degli alieni sulla Terra.
Loro per ringraziarvi... vi rapiranno!
Dopo una simpatica schermata con i titoli di coda in stile "Guerre Stellari" potrete salvare la partita su un nuovo blocco e quando ricomincerete avrete a disposizione la micidiale pistola spaziale (dotata di munizioni infinite!).
Ecco la lista dei luoghi dove usare la pietra:

Old Silent Hill: Sul tetto della scuola "alternativa"
Alternate Central Silent Hill: Nella zona fuori dall'Ospedale, subito prima di affrontare la tarma gigante
Resort Area: Al Normal Hotel di fronte agli appuntamenti
Alternate Resort Area: Sul ponte della nave
Alternate Resort Area: Sul tetto del faro, dopo la sparizione di Alessa

Opzioni Segrete:
Nella schermata delle opzioni premete L1 + L2 + R1 + R2 per fare apparire uno schermo segreto che vi consentirà di cambiare alcuni controlli, il colore del sangue, la gestione delle armi e del puntamento automatico. Molto interessante...

